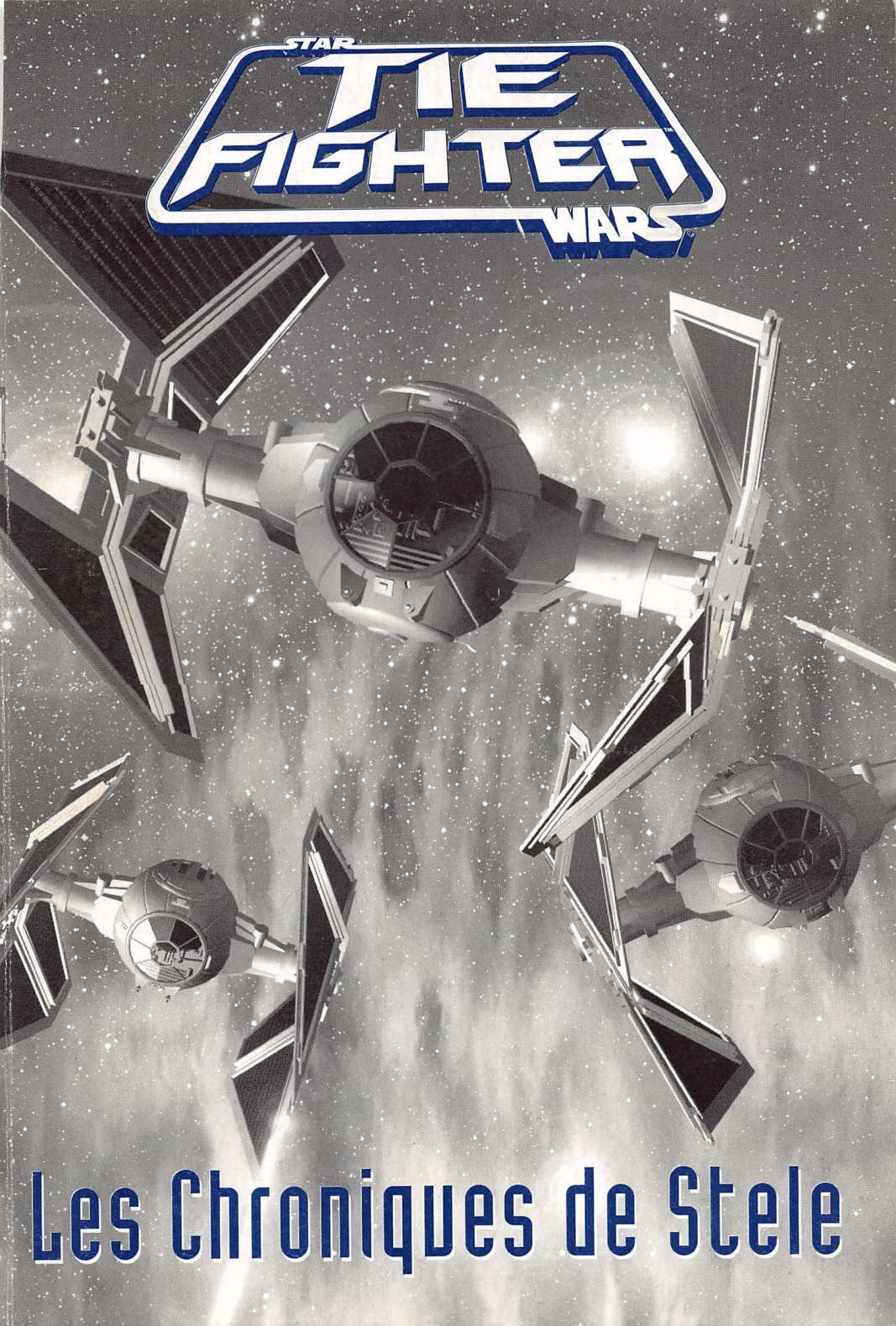
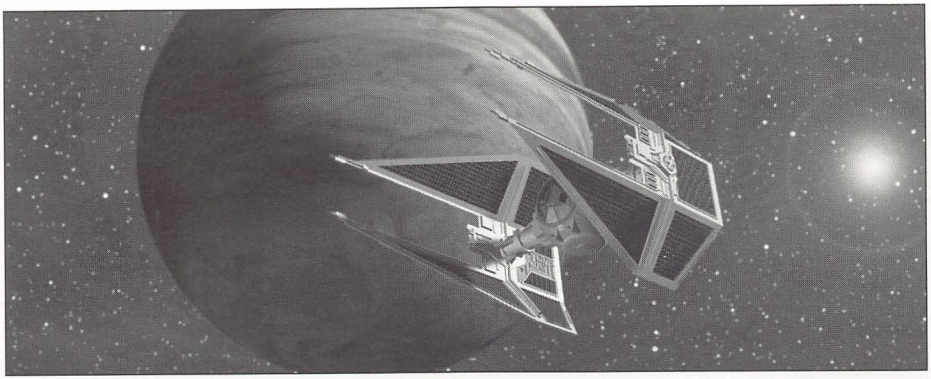

STAR
TIE
FIGHTER
WARS
Les Chroniques de Stele



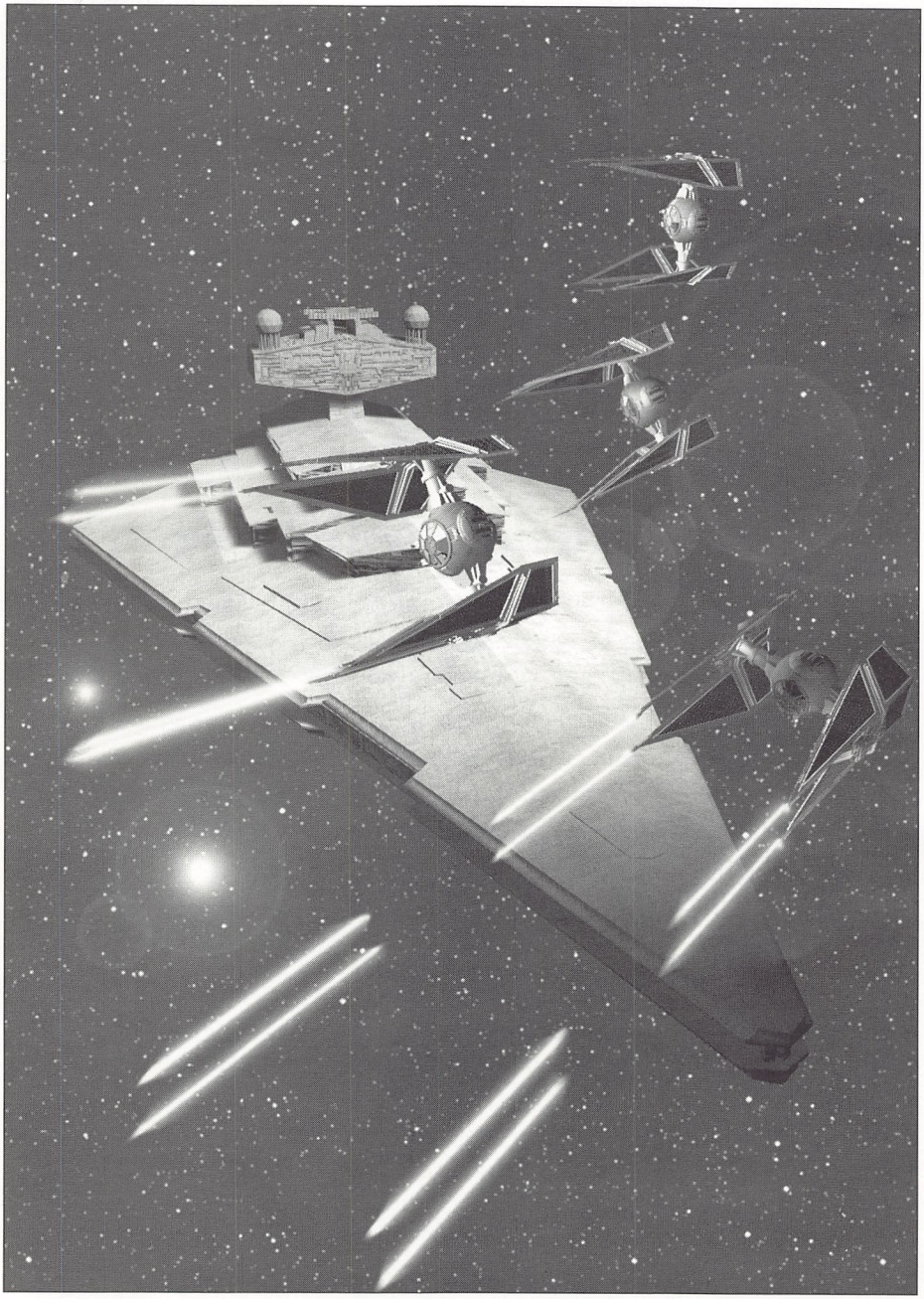
Les Chroniques de Stele.

... Ailleurs, des batailles ont eu lieu. La grande Etoile Noire a été détruite. L'Alliance Rebelle, avec la Princesse Leia, Luke Skywalker, Han Solo et Chewbacca le Wookie, a célébré sa première grande victoire contre l'Empire.

L'Empereur et son second, le Seigneur Dark Vador, veulent étendre le pouvoir de l'Empire et éliminer les Rebelles. Dans le système d'Hoth, l'Empire contre-attaque. Après la découverte de la base rebelle sur la planète de glace, l'Empire attaque en force et les Rebelles doivent évacuer le secteur.

Mais la Galaxie est vaste, et les nouvelles voyagent parfois lentement. Mais moins lentement que les vents de conquête qui partent du centre de la civilisation vers les confins de la Galaxie, une zone surnommée la Limite.

Dans le système de Taroon, deux petites planètes se lancent dans une conquête de plusieurs dizaines d'années. Pratiquement personne ne se soucie de savoir pourquoi la guerre a commencé. Elle est simplement là, détruisant les villes et ravageant les continents. L'économie de Kuan, tout comme celle de Bordal, est ruinée. Les gens vivent sous la loi martiale. Les systèmes comme Taroon sont mûrs pour la conquête. Prêts à accueillir la poigne de fer de l'Empereur...



Les Chroniques de Stele.

Table des Matières

Kuan & Bordal

Prisonnier d'une guerre qui dure depuis plusieurs décades, Maarek Stele se cache des agents ennemis tout en échappant aux autorités locales.

La cascade 4

Les Bordali 11

L'Empire

Prisonnier de l'Empire, Maarek Stele trouve un emploi à bord du Destroyer Stellaire "Vengeance", et devient pilote de TIE.

Le Vengeance 18

Les origines de l'Empire 21

La Navette 30

La Marine Impériale 37

Entraînement sur chasseur TIE

Maarek suit l'entraînement des pilotes de la Marine Impériale.

Entraînement de base 39

Retour à bord du Vengeance 40

Entraînement des pilotes 43

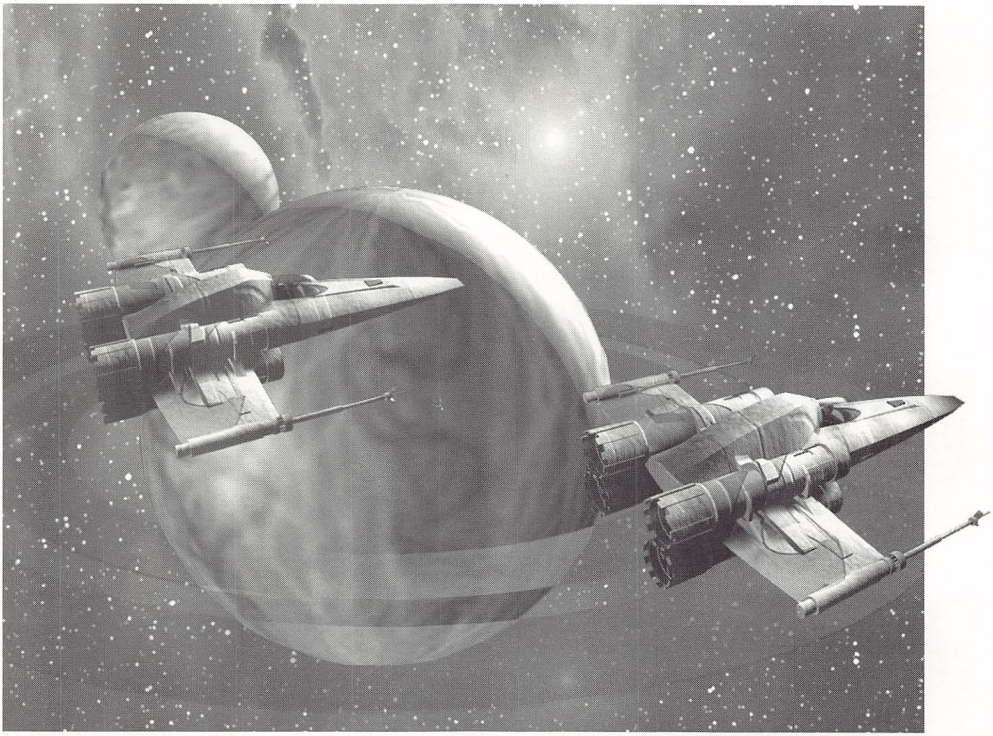
Vérification des instruments 46

Informations du cockpit 52

Checklist du cockpit et Gestion de l'énergie 55

Mission de surveillance 57

Caractéristiques techniques impériales 61

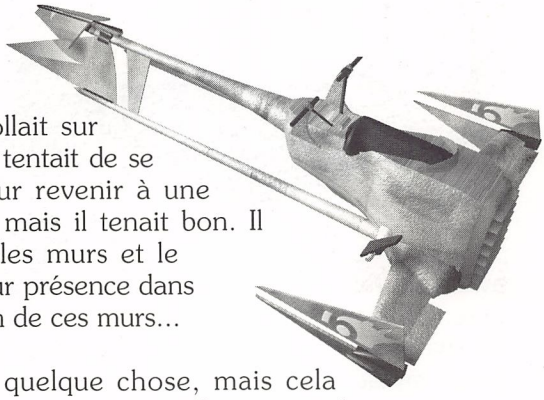


La cascade

Le swoop volait en rase-mottes au-dessus du paysage ravagé, frôlant les toits en ruines. Des petits tourbillons de poussière et de débris se soulevaient à son passage. Le pilote n'avait remarqué ni la destruction, ni les toits, ni la poussière. Il connaissait déjà tout ça par coeur. Son regard était fixé droit devant lui, il serrait le manche dans ses mains, et ses mâchoires restaient crispées. Le swoop se dirigeait vers un paysage irréel, un groupe de gratte-ciel déchiquetés, qui étaient autrefois un grand centre métropolitain. Aujourd'hui, après presque vingt années de guerre interplanétaire, ils n'étaient plus (pour la plupart) que des coquilles vides. Le swoop fonçait à toute vitesse vers les bâtiments. Soudain, le tir d'un blaster... il n'était pas passé loin... mais le pilote se faufilait toujours entre les tirs, sans la moindre hésitation. Il y avait toujours des tireurs d'élite, mais cela ne faisait que rendre la chose encore plus excitante.

Il voyait devant lui la pièce de résistance, l'ultime passage. Le pilote plissa les yeux, cherchant l'ouverture. Elle était là! Les grandes portes, à moitié arrachées de leurs gonds, pendaient sur les côtés, comme les ailes d'un insecte géant. Au-delà, il y avait l'intérieur caverneux, vide, sombre et mortel...

Il descendit pour faire son approche, redressant au dernier moment, et franchit à toute vitesse les portes détruites, à travers l'ouverture juste assez grande pour le swoop... et entra dans le bâtiment. Il savait qu'il n'y aurait pas de lumière soudaine... mais l'obscurité. Pilotant en aveugle, il maintenait la trajectoire du swoop. Il disposait de moins de deux secondes avant la prochaine manoeuvre. Une, deux... trop tard. Il devait commencer son virage. Il luttait contre la pression du manche, tout en lançant son swoop dans un virage impossible. Il s'était entraîné dans sa tête si souvent! Il pouvait le faire!



La force d'accélération le collait sur son siège, le manche résistait, et tentait de se libérer des mains du pilote, pour revenir à une trajectoire moins contraignante, mais il tenait bon. Il contrôlait le swoop, imaginant les murs et le plafond autour de lui... sentant leur présence dans son esprit. Si jamais il percutait un de ces murs...

Maintenant, il pouvait voir quelque chose, mais cela n'avait plus aucune importance. Le swoop était à l'envers, et il se retenait avec ses genoux. Il ne faisait pas confiance à sa ceinture de sécurité. Le swoop percuta le plafond de la salle caverneuse. Le choc fut léger, et le swoop rebondit avec un bruit de ferraille qui couvrit un instant le bruit du moteur. Il y eut une gerbe d'étincelles, puis des morceaux du plafond tombèrent en tournoyant vers le sol.

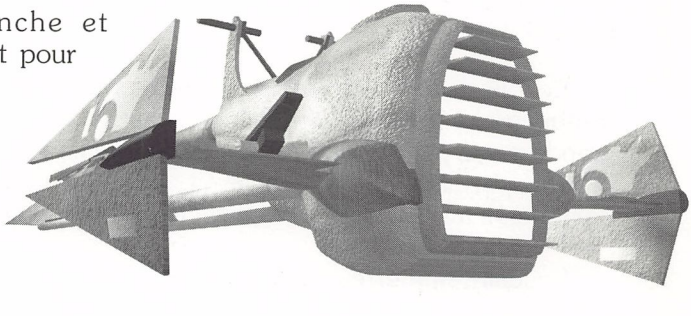
Le pilote retenait son souffle et poussait sur le manche, puis vira brusquement. Le swoop se stabilisa, tourna sur lui-même, et repartit vers la grande porte par où il était entré. Il avait réussi! Il avait effectué une cascade presque parfaite. Là-bas, il le savait, les voix du public devaient être en train de hurler. Il avait simplement passé la porte, et il était libre.

Soudain, une erreur de trajectoire... très légère... alors que le swoop se précipitait vers l'ouverture de la porte. Quelque chose ne tournait pas rond

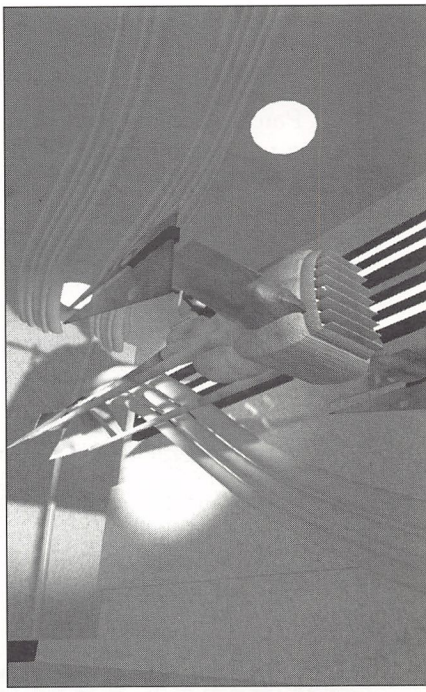
dans les tuyères de stabilisation. Elles avaient probablement été endommagées lors de la collision avec le plafond. Le swoop heurta le bord de l'ouverture avec un bruit alarmant, fut déporté sur le côté, puis commença à tournoyer. Le pilote ne paniquait pas. D'instinct, il redressa le swoop et le laissa dériver vers le mur d'un bâtiment proche. Puis il accéléra, ouvrit la suralimentation des moteurs gonflés du swoop, transformant ce qui aurait pu être un désastre en un virage souple et lent. Le swoop fila à nouveau entre les bâtiments et au-dessus des toits ravagés de la cité morte. Personne, en le voyant voler, ne pouvait s'imaginer les dégâts qu'il avait subis. Il restait sur une trajectoire parfaitement stable.

Alors qu'il approchait de la scène du concours de swoop, le pilote vit les lumières clignotantes, et comprit qu'il y avait une rafle. Les autorités locales avaient des choses plus importantes à faire, mais elles faisaient toujours des descentes régulières dans les courses de swoops illégales. L'instinct du pilote reprit le dessus, et il effectua un piqué rapide suivi d'un virage, se demandant si quelqu'un avait pu voir sa cascade. Ou étaient-ils en train de courir, de se cacher, ou pire...de monter dans les hoverwagons et emmenés vers les sites de réclamations? Mais surtout, il ne pourrait jamais récupérer sa récompense. Cette cascade lui aurait certainement rapporté un joli paquet.

Il tira sur le manche et s'éloigna, frôlant le pont pour éviter d'être détecté.



Le Hangar



De retour dans le petit hangar où il garait son swoop, Maarek Stele évalua les dégâts. Sans les primes gagnées pour cette compétition, il aurait du mal à effectuer les réparations. Il pouvait redresser le capot assez facilement à coup de marteaux, mais quelques servos et des ajusteurs avaient été aplatis, et leur remplacement au marché noir allait coûter une fortune.

Quelqu'un frappa deux fois à la porte du hangar. Il reconnut cette manière de frapper. C'était un ami. Maarek se dirigea vers la porte, marchant avec précaution au milieu de châssis à moitié démontés, regarda dans le judas pour vérifier qu'il ne s'agissait pas d'un piège, et vit Pargo faire un signe obscène devant l'oeilleton de la porte. Maarek ouvrit la porte en riant pour laisser entrer son ami.

S'il ne mesurait qu'un ou deux centimètres de plus que Maarek, Pargo devait certainement peser deux fois plus que lui. Il n'était pas gros. Non. Naturellement grand. Et fort. Pargo pouvait facilement battre n'importe qui. En tout cas, n'importe quel humain. Il entra rapidement dans le hangar et referma la porte derrière lui.

"Alors, tu as réussi à filer?", lui dit Maarek en signe de bienvenue.

"J'étais en train de voler, comme toi," répondit Pargo. En fait, il portait encore ses longues bottes et sa combinaison, panoplie classique des courses de swoop.

Maarek se renfrogna. "On a perdu notre temps. J'aurais pu gagner facilement. J'avais gonflé le moteur."

Pargo jeta un coup d'oeil au swoop de Maarek. "Oui, peut-être... Mais le mien, au moins, il est encore entier...

Maarek ne répondit pas. Pargo avait raison.

Pargo montra du doigt l'avant du swoop. "Hé! Qu'est-ce que c'est que ça?"

Maarek haussa les épaules.

Pargo touchait du doigt un petit appareil plein de fils et de connecteurs brillants. Il fit la grimace et dit: "Encore un de tes gadgets bizarres, je suppose?"

"C'est juste un panneau de capteurs gyro-servo que je suis en train de tester."

Pargo s'esclaffa. "Eh bien tu n'as plus rien à gyroserver maintenant! Pourquoi tu ne vas pas au Labyrinthe? J'ai entendu dire que des étrangers cherchent des informations. On pourrait peut-être les appeler. Pour rigoler un bon coup..."

"Probablement des espions Bordali. Qu'ils aillent au diable! Et Bordal aussi! Et tant qu'on y est, au diable cette guerre!"

"Ces types savent peut-être quelque chose," suggéra Pargo. "Tu sais, au sujet de..." Le regard fier, presque sauvage de Maarek fit hésiter Pargo. "Alors, tu viens?" finit-il par lui demander.

Son regard se transforma en un air de résignation. "Oui," répondit Maarek. "Je te retrouverai là-bas. Je dois aller voir ma mère et lui apporter des trucs."

Pargo sortit, après avoir donné rendez-vous à Maarek au Labyrinthe trois heures plus tard. Après avoir soigneusement examiné une dernière fois le swoop endommagé, qui ne s'était pas réparé tout seul par miracle, Maarek prit une douche, se changea, ferma la porte à clef et sortit en marchant dans la nuit.

La pièce secrète

Une heure plus tard, Maarek grimpait une volée de marches dans un quartier désert et très caché de la cité. De petites créatures détalaient sous ses pieds alors qu'il montait, et il pouvait sentir les yeux qui le fixaient à travers les petits trous des murs. Il n'avait jamais aimé ce quartier.

Arrivé en haut des marches, il frappa sur la porte en utilisant un code complexe, basé sur la date et des calculs d'astrophysique. Même si quelqu'un l'avait suivi et entendait ce code, il était impossible à reproduire.

La porte s'ouvrit instantanément, et Maarek disparut à l'intérieur.

Le contraste entre l'escalier sombre et délabré et la pièce dans laquelle il venait d'entrer n'aurait pas pu être plus grand. Elle était bien éclairée, propre, et meublée avec goût. Sur les murs, de vieilles tapisseries trônaient au milieu d'hologrammes scientifiques et d'étoiles de toutes sortes. Certains hologrammes étaient recouverts de gribouillis et d'une écriture indéchiffrable.

La mère de Maarek était debout près de la porte. Elle était belle, et approchait de la quarantaine. Ses cheveux noirs étaient tirés en arrière et noués, retenus par une grosse barrette. Elle portait une tunique beige très simple et pratique, nouée autour de la taille. Elle était pieds nus.

"On dirait toujours que tu sais que je vais arriver." fit remarquer Maarek, remarquant la rapidité avec laquelle sa mère avait ouvert la porte.

"Les murs ont des yeux," répondit Marina Stele. "Et les yeux ont des bouches." Elle souriait, mais son expression changea rapidement. "Il faut que je te parle."

Elle se retourna et entra dans une autre pièce, aussi bien meublée que la première. Les fenêtres étaient cachées par de lourds rideaux, et Maarek savait qu'il y avait, derrière ces rideaux, une autre couche de protection pour qu'absolument aucune lumière ne puisse filtrer dans la rue. Pendant la guerre de vingt ans, les couvre-feux étaient courants sur Kuan, mais cette pièce était pratiquement étanche à la lumière.

"Assieds-toi," dit-elle.

Maarek s'assit. Il choisit une chaise dure et rigide, qui semblait bien aller avec la gravité de la voix de sa mère. Il attendit qu'elle ait terminé son thé de taarine locale, dans la cuisine voisine. Elle prenait tout son temps, grattant soigneusement les feuilles, les posant conformément à la tradition dans les tasses, puis rajoutant enfin l'eau. Il la regardait par la porte ouverte. Mais il ne se leva pas pour la rejoindre, ni pour lui offrir son aide. Il savait que sa mère voulait le faire attendre.

"Tu es sur les hologrammes, tu sais," dit-elle enfin en posant sa tasse de thé sur une petite table à sa droite.

Maarek écarquilla les yeux. "Que veux-tu dire?" lui demanda-t-il.

"Ta cascade, là... La descente de police a été filmée, et ta cascade était

dans le reportage." Elle s'assit sur une chaise basse, en face de lui. Elle soufflait sur son thé pour le refroidir.

"Impossible! C'est n'importe quoi!," s'écria-t-il avec son accent de la rue. Mais Marina Stele fit la moue.

"Ils connaissaient ton nom..." commença-t-elle.

"Et alors? J'utilise toujours un..."

"Ton vrai nom," dit-elle en l'interrompant.

Maarek ne dit rien, mais il avait compris. Son vrai nom était trop bien connu, et il était avec sa mère une des cibles privilégiées des Bordali. Etre de mèche avec les gangs illégaux de swoops était une chose. C'était un délit mineur, et les autorités militaires locales n'ennuyaient pas trop ce genre de criminels. Mais sa parenté avec le célèbre scientifique Kerek Stele était une autre affaire. Depuis l'enlèvement de son père par les agents Bordali, ils s'étaient tenus tranquilles, mais pour dire la vérité, Maarek avait un peu trop pris de risques. Mais la capture de la famille de Kerek permettrait aux Bordali de faire peser leurs menaces sur lui. Les Bordali auraient besoin de quelque chose pour qu'il accepte de coopérer. Les méthodes ordinaires ne suffiraient probablement pas.

Ils restèrent assis et parlèrent assez longtemps. Maarek insistait sur la publicité faite autour de sa cascade, qui n'aurait à son avis aucune conséquence grave. Mais Marina n'était pas d'accord, et affirma qu'il était temps pour eux de partir, de trouver une autre cachette. Maarek allait lui dire pour la vingtième fois qu'elle s'inquiétait trop lorsqu'il entendit des couinements puissants dans l'autre pièce. Sa mère se jeta à ses pieds. Trop tard... Un rayon d'énergie brûlant frappait la porte extérieure au moment même où Maarek entrait avec sa mère dans la pièce pour voir ce qui se passait. La porte devint incandescente pendant un instant, l'acier se mit à fondre, et elle disparut soudain. Derrière la porte, au milieu de la fumée, se tenait un homme habillé de noir. Le blaster lourd luisait encore dans ses mains.

Avant que Maarek n'ait eu le temps de réaliser ce qui se passait, Marina était déjà en train de tirer. Elle avait réussi à trouver un petit blaster. L'homme s'écroula derrière la porte. Maarek remarqua que les cheveux de sa mère retombaient maintenant sur ses épaules.

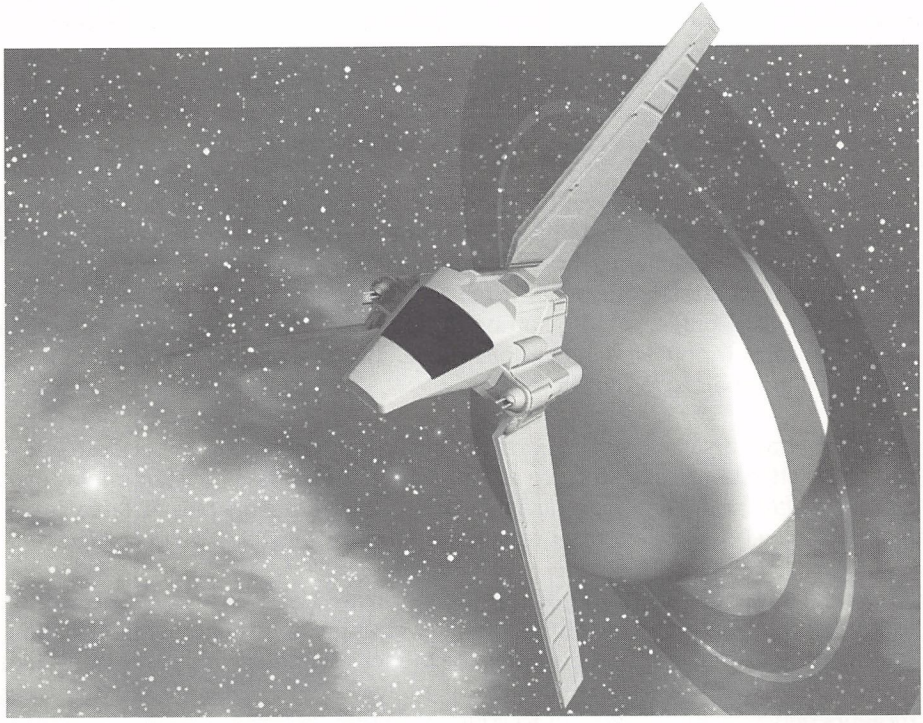
"Par ici!" bredouilla Marina, saisissant le bras de Maarek pour l'entraîner vers le fond de l'appartement. Maarek la suivit, impuissant. Il aurait bien aimé avoir un blaster, lui aussi.

Sa mère le poussa dans un placard, à l'arrière du bâtiment. Cette réaction lui semblait stupide, mais le sol du placard se déroba soudain et ils tombèrent rapidement, et pendant assez longtemps.

Lorsqu'ils atterrirent, Marina hurla "Tape là-dedans!" en montrant un mur du doigt. Il pouvait entendre des bruits au-dessus d'eux, et ce n'était pas vraiment le moment de discuter avec sa mère. Maarek leva sa botte et frappa de toutes ses forces dans le mur. Les briques s'écroulèrent, laissant apparaître un trou qui donnait sur une allée sombre. Ils partirent en courant.

Les Bordali

Des lambeaux de brume restaient accrochés au coin des rues humides, et la seule lumière était celle de la deuxième lune de Kuan. Ils écoutèrent un moment les cris qui fusaient de l'intérieur du bâtiment. La rue était calme, et sans un mot, Marina partit en courant vers la gauche, entraînant Maarek derrière elle.



Ses pieds nus résonnaient à peine sur le trottoir, mais les bottes de Maarek étaient beaucoup plus bruyantes, et leur claquement sec sur le sol rappelait l'explosion de petits missiles à concussion.

Marina tourna au coin du bloc. Maarek était resté un peu en arrière, et la rattrapait rapidement. Il ne savait pas vraiment où elle allait, et la suivait sans réfléchir, tous ses sens orientés vers ses arrières, par crainte d'être poursuivi. Il faillit lui rentrer dedans quand il tourna lui aussi au coin du bloc. Elle ne bougeait pas d'un pouce, et il eut à peine le temps de ralentir avant de la faire tomber. Il s'arrêta net, lui aussi. Ils étaient six, avec des blasters, tous vêtus de noir...

Les formes noires se regroupèrent en un instant autour d'eux. Marina jeta son petit blaster par terre et leva les mains. Maarek se plaça devant sa mère, prêt à affronter tout le groupe. Mais Marina lui murmura: "Abandonne, mon fils. Si tu te bats contre eux, ils te tueront, et ils m'emmèneront. Si nous nous rendons, ils ne nous tueront pas. Ils nous veulent vivants."

"Ecoute ta mère, mon garçon," dit l'un des assaillants. Il fit ensuite un signe aux autres avec son blaster, et quatre d'entre eux s'approchèrent. Ils posèrent des menottes aux poignets de Maarek, et installèrent une capuche d'isolation sur sa tête. Il ne voyait et n'entendait plus rien. La dernière image qu'il gardait à l'esprit était celle de sa mère lui souriant, mais d'un sourire plein de tristesse, pendant que deux formes noires lui attachaient les mains.

Les hommes s'emparèrent de lui sans ménagement et le poussèrent en avant. Il trébucha, puis s'habitua rapidement au rythme des capteurs qu'ils lui avaient installés sur chaque bras. Après quelques minutes, le groupe ralentit, puis s'arrêta. Ils attendirent peut-être dix minutes, une attente qui sembla durer des heures. Ils le guidèrent jusqu'à une rampe. Il ne pouvait toujours rien voir ni entendre, mais il pouvait sentir la passerelle sous ses pieds, et son intuition lui disait qu'il grimpait à bord d'un vaisseau.

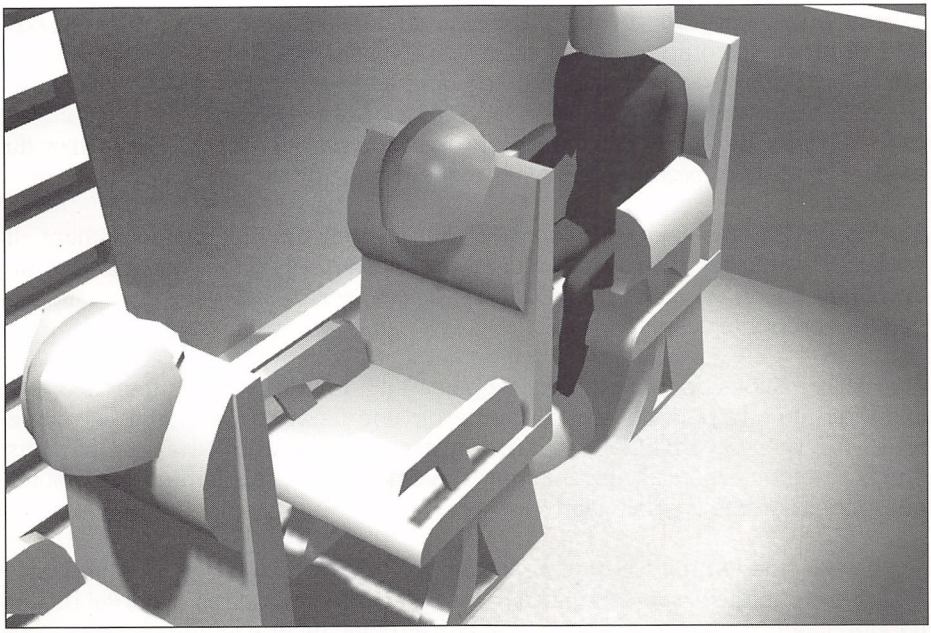
Il fut attaché sur un siège. Lorsque le vaisseau décolla du sol et accéléra, il ressentit l'effet familier de la force de gravité. Maarek utilisait avidement les sens quil lui restait pour tenter de deviner dans quelle direction partait le vaisseau, mais la seule chose qu'il pouvait ressentir était cette sensation de décollage.

Après quelques instants, la force de gravité planétaire et l'accélération furent remplacées par une attraction plus étrange... certainement un champ gravitationnel artificiel. Cela ne pouvait signifier qu'une seule chose: ils avaient quitté Kuan et volaient dans l'espace. Il pouvait sentir la légère vibration des moteurs du vaisseau... ils étaient toujours à pleine puissance.

Puis on lui enleva sa capuche, mais pas les menottes. Il cligna des yeux, aveuglé par la lumière soudaine, frottant ses paupières avec ses mains enchaînées. Lorsque sa vision redevint nette, il examina ce qu'il se passait autour de lui. Il se trouvait dans une petite cabine sans hublots. Il pouvait voir un sas standard devant lui. Il ne pouvait rien voir à l'arrière. La cabine était assez grande pour recevoir une dizaine de passagers, mais il n'y avait que six sièges. Il pensa qu'il devait se trouver dans une sorte de navette.

Sa mère était attachée à un autre siège, de l'autre côté de la cabine, le visage figé dans une expression pleine de fierté. Deux gardes armés de blasters étaient debout devant le sas. Ils portaient l'uniforme vert de l'armée de Bordali. Un autre homme en uniforme noir se tenait près d'eux. Il prit la parole.

"Je m'appelle Gwadj. Je suis un agent du Peuple de Bordal. Je veux simplement que vous sachiez qu'aucun de vous deux ne nous est particulièrement utile, sauf pour obtenir la collaboration de votre mari..." Il hocha la tête en regardant Marina. "... et de votre père." Il fixa ensuite Maarek droit dans les yeux. "Je vous en prie, essayez de comprendre. Un seul d'entre vous suffit pour ce que nous voulons faire. Si vous nous posez le moindre problème, nous en tuerons un, et nous garderons l'autre."



Personne ne répondit, et l'homme poursuivit. Il semblait avoir besoin de savourer son triomphe. Maarek avait envie de l'étriper et de lui faire ravaler sa langue.

"Vous vous demandez peut-être comment nous vous avons localisés," dit-il. "Bien sûr, tout a commencé avec votre cascade stupide, mais fort distrayante, mon garçon. Une fois que nous vous avons repéré avec votre gang de swoops, nos agents ont commencé à poser quelques questions." L'homme s'arrêta un instant et fit un geste brusque en direction de l'un des gardes, qui sortit immédiatement par le sas.

"Pour des gens dans votre position, il n'est pas très prudent d'avoir des amis," poursuivit l'homme. "En temps de guerre, il n'y a pas d'amis." Gwadj se retourna vers le sas. Presque instantanément, comme s'il l'avait appelé, le garde revint dans la cabine, tirant un corps derrière lui. Maarek s'étrangla. C'était Pargo! Il avait une mine terrible, et avait l'air à demi conscient. Le garde le jeta sans ménagement sur le sol, où il resta couché en gémissant doucement. Son visage et ses bras étaient couverts de petites marques rouges.

"Votre ami était très têtu. Nous avons eu beaucoup de mal à le capturer, mais nous connaissons de nombreuses méthodes... La force est tellement surfaite. Nous l'avons provoqué, et il nous a mené jusqu'à vous." Son expression de satisfaction disparut presque immédiatement. "Vous n'auriez pas dû tuer un de nos officiers," dit-il à Marina. "Nous avons un long voyage à faire, et j'aurai le temps de trouver une juste punition pour cet acte. Nous ne laissons pas assassiner nos semblables sans représailles. Mais je ne vous tuerai peut-être pas, Madame Stele." A ce moment-là, il se tourna vers Maarek et le fixa du regard. "Mais vous regretterez peut-être que je ne le fasse pas."

Maarek entendait du bruit derrière lui, le bruit de voix qui discutaient. Il voulait se retourner pour voir ce qui se passait, mais il combattait le regard de Gwadj, et aucun des deux ne voulait baisser les yeux. Finalement, l'impatience de Gwadj reprit le dessus.

"Mille millions de galaxies! Que se passe-t-il?" cria-t-il. Maarek tourna la tête aussi loin qu'il le pouvait, et put apercevoir une femme. Elle portait le même uniforme que Gwadj. Elle parlait doucement, et Maarek ne pouvait pas entendre ce qu'elle disait. Il remarqua également que cette femme était plutôt attirante. Pour une Bordali, bien sûr.

Gwadj et la femme sortirent de la cabine. Il ne restait plus qu'un seul garde. Maarek entendit le sas se refermer avec un bruit étouffé. Le garde restait debout, l'air gêné, regardant Pargo allongé à moitié inconscient sur le sol.

"Je vais t'attacher quelque part." marmonna le garde en traînant Pargo vers un des sièges. Maarek pouvait très bien voir les yeux de l'homme de sa place. Il était attentif à ce qu'il faisait, apparemment assez inquiet de rester seul avec les prisonniers. Il tenait son blaster d'une main, traînant avec l'autre le corps de Pargo sur le sol métallique. L'instant d'après, il chancela, comme s'il avait soudain pensé à quelque chose, du moins c'est ce que crut Maarek. Mais il tressaillit, les yeux écarquillés par la surprise, et cria. Mais il était trop tard. Une grosse main s'était refermée sur la sienne, celle qui tenait le blaster, et l'avait retournée contre sa poitrine. Pargo était conscient!

La lutte fut silencieuse et rapide. Pargo était très fort, beaucoup plus fort que le garde, et il se retrouva en quelques instants à ses genoux. Le blaster était toujours pointé sur la poitrine du garde. Maarek le vit perdre d'un coup toute son ardeur, sachant qu'une résistance prolongée ne ferait que le conduire à une mort certaine.

C'est donc le garde Bordali qui se retrouva enchaîné sur le siège à la place de Pargo.

"Ne faites aucun bruit," murmura Pargo en refermant les menottes sur les poignets du garde, qui acquiesça.

"Il y a une capuche derrière ces sièges," proposa Maarek. "Avec ça, il se tiendra tranquille."

Pargo se tourna vers les capuches, puis vers le garde. Il avait l'air terrifié. "Je ne crois pas que ce sera nécessaire. Il ne nous posera aucun problème."

"Alors détache-moi de ce siège," dit Maarek. "Nous devons trouver un moyen de sortir de cette galère."

"N'y compte pas trop," dit Marina. "Ils ont un énorme avantage."

"Oui, mais nous avons ça!" dit Pargo, montrant le blaster.

"Un seul blaster, et ils sont nombreux," lui répondit Marina pendant que Pargo les délivrait.

Malgré les apparences, Maarek vit bien que son ami avait du mal à se tenir en équilibre. Quel que soit le traitement ignoble que les Bordali lui avaient fait subir, Pargo ne s'en était pas encore complètement remis.

Quelques minutes plus tard, ils étaient debout devant le sas avant, se

demandant ce qu'ils allaient faire, lorsque le vaisseau fit une embardée, comme s'il avait heurté quelque chose.

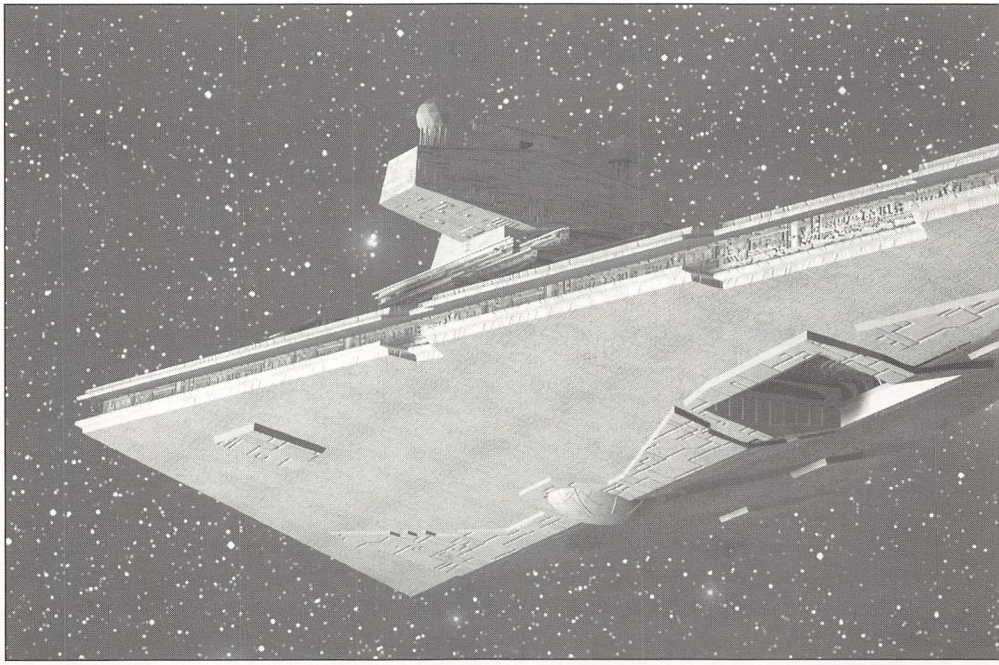
Presqu'aussitôt, Gwadj se précipita dans la cabine, suivi par la femme en noir et un autre garde. Ils avaient tous une arme au poing.

Si Gwadj avait une qualité, c'était bien la rapidité! Il comprit immédiatement ce qui se passait en voyant le garde attaché sur le siège et le blaster dans la main de Pargo. Il savait aussi qu'il avait l'avantage.

"Ne tirez pas. La situation est en train de changer très rapidement maintenant," dit-il. "Un Destroyer Stellaire est à nos trousses et nous avons été pris dans un rayon tracteur. Je crois que nous ne serons plus pendant très longtemps les maîtres de notre destinée." Il parlait lentement, d'une voix empreinte de résignation.

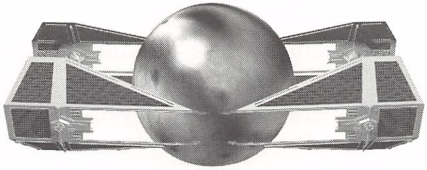
"Et alors, que comptez-vous faire?" demanda Marina d'une voix tout aussi résignée.

Gwadj éclata de rire. Un rire jaune. "Qu'est-ce que je vais faire, madame?



J'avais envie de vous tuer tous par dépit, mais maintenant... cette guerre dure depuis bien trop longtemps."

"Oui, c'est vrai," lui répondit Marina. Puis, sur un signal de Gwadj, les trois gardes Bordali baissèrent leurs blasters. Marina fit un signe de tête à Pargo, qui obéit en rechignant. Ensuite, ils attendirent...



Lorsque les soldats de l'Empire arrivèrent, anonymes dans leurs armures blanches, ils furent rapides et efficaces. Ils étaient entrés rapidement par le sas, et avaient pris position dans la cabine, les blasters prêts à tirer. L'un d'eux prit la parole. Sa voix était lointaine et métallique.

"Par ici," furent ses seules paroles. Les stormtroopers se rapprochèrent des anciens ennemis. D'une certaine manière, Maarek savait que la guerre entre les Bordali et les Kuans, ou du moins sa guerre à lui, était en train de prendre fin. Il suivit les stormtroopers dans une navette d'assaut en attente, qui s'éloigna ensuite en direction du Destroyer Stellaire "Vengeance". C'est là que sa nouvelle vie allait commencer.

Le Vengeance

Les longues rangées s'étiraient à perte de vue, comme d'immenses insectes métalliques en train de défiler. Après trois mois à bord, Maarek ne s'était toujours pas habitué à l'immensité du Destroyer Stellaire, et la vue de tous les chasseurs, bombardiers et intercepteurs TIE dans l'énorme hangar l'impressionnait toujours autant, et l'inspirait. Et puis, il y avait les walkers...

Il pensait souvent à l'ironie de sa situation. Voilà ce qui était donc advenu de ses ennemis mortels. Tout cela n'était plus que de l'histoire. En un instant, sa destinée avait été réduite à néant, comme toutes les causes pour lesquelles il s'était battu, d'ailleurs.

Il avait peur. Il avait entendu parler de l'Empire, bien sûr, tout le monde en avait entendu parler, mais surtout par sa réputation et les rumeurs, non pas par le contact ou l'expérience. Les bruits qui avaient précédé l'arrivée de l'Empire parlaient d'une brutalité très efficace. Il savait qu'il n'avait pratiquement aucune chance de s'échapper, et pensait que sa vie serait certainement très courte. Mais il se trompait.

Lorsque la navette d'assaut les avait ramenés à bord du Destroyer Stellaire, il ne l'avait pas vu. Il n'y avait aucun hublot dans la petite cabine où ils étaient prisonniers. Les stormtroopers les surveillaient de près, et les adversaires d'avant ne pouvaient que se regarder, abattus et impuissants. Ils surent qu'ils venaient d'arriver à destination lorsque la navette se posa en douceur.

Ils furent emmenés sous la menace des blasters le long d'un immense couloir. Ils ne voyaient pas grand-chose et ne savaient pas où ils se trouvaient, sur une lointaine planète ou sur un vaisseau spatial, ou dans un poste avancé quelconque. Ils avaient été séparés, et Maarek avait été enfermé seul dans une cellule. Au bout d'un moment, on lui avait apporté de la nourriture. Il passait la plupart du temps à attendre.

Le temps passait lentement pour Maarek, et il se demandait toujours ce qui était arrivé à sa mère et à Pargo. Puis un officier était entré dans sa cellule et lui

avait parlé. Il avait expliqué à Maarek que l'Empire avait mis en place la loi martiale dans son système stellaire, et que toutes les planètes étaient désormais au service de l'Empereur.

"La paix règne maintenant sur vos planètes. Il n'y aura plus de morts inutiles, plus de destruction," ajouta-t-il. "Qu'est-ce que vous pensez de ça?"

Maarek ne savait que penser. Il n'avait toujours connu que la guerre, et pourtant il la haïssait profondément. Elle avait détruit sa planète, pris son père, et n'avait fait de bien à personne. Il savait que son père et sa mère étaient contre cette guerre, et il avait été élevé dans cette conviction. Il répondit donc: "Je crois que c'est une bonne idée." Vu l'endroit où il se trouvait, c'était une réponse sage et prudente.

L'officier hocha la tête. Il nota quelque chose sur une plaque de données, puis lui demanda: "Avez-vous des compétences particulières qui pourraient nous être utiles?"

"Peut-être. Mais je veux d'abord savoir ce qui est arrivé à ma mère avant de répondre à vos questions."

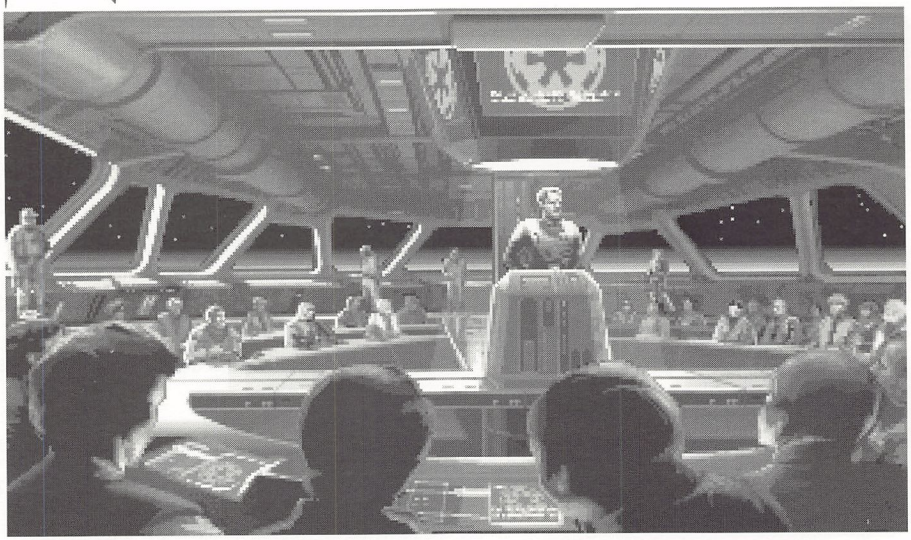
L'homme prit d'autres notes. Puis il attendit. Maarek attendait aussi. Finalement, l'officier haussa les épaules. "Votre mère va bien. Vous la verrez bientôt. Maintenant, pouvez-vous répondre à ma question?"

Maarek réalisa qu'il venait de remporter une victoire infime, sinon inutile. "Je suis un assez bon pilote de swoop, et je me débrouille bien en mécanique. J'ai aussi de bonnes connaissances en sciences générales et en astrophysique," répondit-il franchement. "Je pilotais un sacré hoverball," ajouta-t-il, pensant néanmoins que cette information était inutile.

L'homme prit encore quelques notes, puis se leva, le remercia, et sortit de la cellule.

Le jour suivant, un officier lui rendit visite, accompagné d'une escorte de soldats impériaux. Il se présenta sous le nom de Lieutenant P'arghat, et demanda à Maarek de le suivre. Heureux de quitter enfin l'espace restreint de sa cellule, et espérant qu'il n'allait pas être fusillé ou maltraité, il le suivit.

L'homme le conduisit dans un petit amphithéâtre qui pouvait contenir environ 150 sièges, disposés en cercle sur une plate-forme. Quelques civils étaient assis, et des gardes étaient postés à intervalles réguliers le long des murs.



Les civils portaient les mêmes vêtements que Maarek: un pantalon blanc ressemblant à un pyjama, et une chemise portant l'emblème de l'Empire imprimé à plusieurs endroits sur le tissu, et marquée d'un énorme chiffre dans le dos. L'uniforme des prisonniers.

Un siège fut désigné à Maarek, et il reçut l'ordre de s'asseoir. Il vit d'autres prisonniers arriver et en reconnut quelques-uns Pargo entra, suivi de sa mère, de la femme Bordali de la navette, et un des autres soldats Bordali qui était à bord. Il ne vit pas Gwadj, mais reconnut des personnages importants de Kuan et de Bordal. Bien évidemment, la plupart d'entre eux ne se connaissaient pas, mais ils avaient tous l'air de soldats endurcis par la guerre. Sa mère et Pargo lui sourirent en le voyant, mais leur visage était tendu, comme probablement celui de Maarek. Ce n'était ni le moment ni l'endroit de faire une petite fête. Qui savait ce que ces conquérants impériaux avaient en tête?

Au bout d'un moment, l'amphithéâtre était plein. Un homme portant l'uniforme strict de l'Empire s'approcha ensuite de la plate-forme surélevée et prit la parole. Sa voix était amplifiée, mais Maarek devina que sa véritable voix était très calme.

"Créatures de Taroon, je suis l'amiral Mordon, votre hôte à bord de ce vaisseau. Je vous ai invité ici pour vous présenter l'Empire, et vous aider à mieux comprendre quels sont nos objectifs, ainsi que le rôle que vous pourrez peut-être jouer. Vous avez été choisis pour un certain nombre de raisons. Certains d'entre vous rentreront sur leur planète natale pour servir l'Empereur.

D'autres pourront, s'ils ont les qualités nécessaires, se joindre à la Flotte Impériale et nous aider à sauvegarder l'ordre et la paix dans la galaxie. Pour l'instant, écoutez-moi et apprenez. Plus tard, vous pourrez poser des questions."

Les origines de l'Empire

"Savez-vous pourquoi votre système est en guerre depuis vingt ans?" demanda Mordon. "Savez-vous pourquoi vous avez souffert pendant si longtemps sans véritable gouvernement, avec une économie ruinée, et bien loin d'une position enviable dans la galaxie? Vos problèmes ont commencé il y a très longtemps, avec la République.

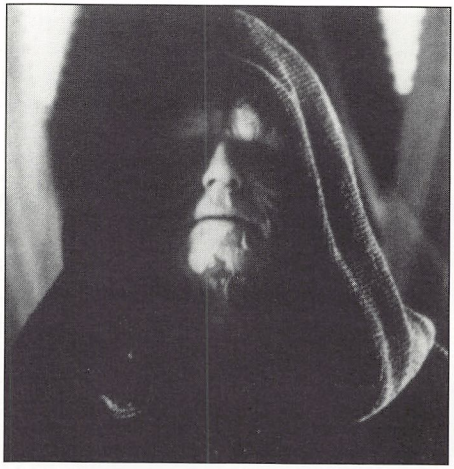
Autrefois, après la Guerre des Clones, la galaxie était divisée entre des créatures qui se faisaient appeler "sénateurs". Ces sénateurs formèrent un gouvernement destiné à les rendre plus riches et plus puissants. Ils représentaient l'élite, et toutes les autres créatures furent leurs complices sans le savoir. Ils pillèrent systématiquement des milliers de planètes.

"Bien sûr, les sénateurs avaient fait croire à tout le monde qu'ils gouverneraient dans la sagesse, représenteraient les intérêts de leurs systèmes, et répandraient la paix et l'harmonie dans toute la galaxie. Comme vous avez pu le constater, ils n'ont rien fait de tout cela. Depuis quand Taroon n'a pas reçu, disons, une offre commerciale, ou des directives de la part de la République?"

L'homme s'arrêta un instant, et l'assistance fut parcourue d'un murmure. Ses mots avaient produit l'effet escompté. Les prisonniers grognaient et parlaient de la République, qui n'avait, de mémoire d'homme, jamais prêté la moindre attention au système de Taroon.

"La corruption des sénateurs est apparue petit à petit, en grande partie grâce aux efforts de l'un de nos membres, un sénateur droit et volontaire, du nom de Palpatine. Le sénateur Palpatine travaillait sans relâche pour dénoncer la corruption et la pourriture, l'opportunisme rampant qui suçait le sang de toute la galaxie. Il faisait partie de ces rares idéalistes qui croyaient en la rhétorique de la République, et qui avait réussi à se faire une position au sein de ses semblables après des années de service.

"Il ne tarda pas à apprendre que la corruption était à la fois dangereuse et inutile. Ses ennemis étaient trop bien protégés, et il changea donc de tactique.



Il sapait le système de l'intérieur, se faisant rapidement des amis parmi les plus hauts membres du Sénat, de la Garde Républicaine, et même parmi ces chevaliers Jedi qui n'acceptaient aucune corruption.

"Sa grande idée était de répandre l'unité et l'égalité dans tous les mondes, mais il se rendit bien vite compte des faiblesses du système républicain. Excellent étudiant en histoire, il savait que le plus grand pouvoir est obtenu avec un commandement central et individuel, soutenu par une grosse puissance militaire. Il suivit donc cette voie.

Ses efforts et sa persévérance furent tels qu'il parvint à former une puissante coalition de dirigeants qui le nommèrent ensuite Empereur. Une ère de paix et de prospérité venait de commencer.

"Mais, dans les mondes de la Limite, des évènements d'une telle importance n'ont peut-être pas profité aux planètes extérieures, à cause du long oubli de la République. Notre mission consiste à réunifier l'Empire. Nous avons la puissance nécessaire pour pouvoir le faire, mais notre mission est avant tout diplomatique. Nous installerons nos gouvernements de secteurs et des autorités locales, nous ramènerons l'ordre sur vos planètes, et leurs habitants deviendront des membres productifs de l'Empire.

"Aujourd'hui, les mondes du Noyau sont prospères, en sécurité, et leur croissance est phénoménale. Avec un gouvernement central très puissant, chaque planète, chaque système et chaque secteur contribuent à notre action. Les colons endurcis du système de Cardua sont les meilleurs pour extraire les riches gisements de minerais de leurs ceintures d'astéroïdes. Leurs voisins, sur la planète Xorth, jouissent d'une terre riche et prospèrent dans le commerce de produits agricoles. Ils produisent également les meilleures Farrboises de la galaxie, reconnues pour leur odeur exquise et leur effet tonique. Chacun profite des efforts des autres. Taroon a également un rôle à jouer, et nous sommes venus pour vous donner l'occasion de rejoindre le plus grand empire de tous les temps.

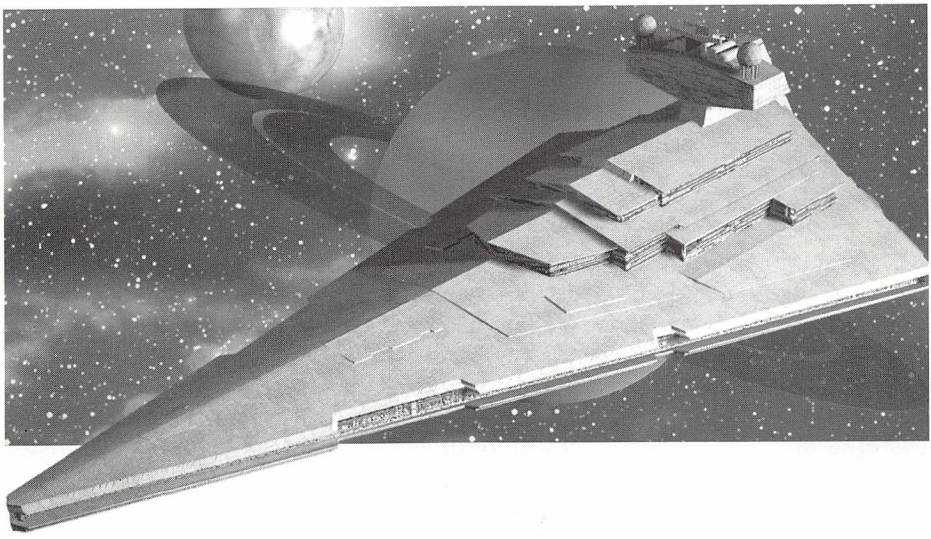
Les dangers sont nombreux, même pour un Empire aussi vaste... pour vous, et pour chacun d'entre nous. L'Empereur veut que vous connaissiez nos

ennemis communs. Tout d'abord, il y a le problème des races extraterrestres pirates, qui ne peuvent, ou ne veulent pas vivre en paix et commercer avec les humains, ou qui ont aussi des envies de conquêtes, comme les Calamari et les Wookies. Vous pouvez nous aider à mettre fin à leurs opérations de destruction.

"Certains voudraient également retrouver l'ancienne corruption. Dirigés par d'anciens sénateurs qui souhaitent revenir à leurs méthodes douteuses, ces rebelles ont osé intervenir pour enrayer nos efforts visant à répandre la paix dans la galaxie. Ne vous y trompez pas. Ils sont dirigés par des criminels désespérés et persuasifs, et ils ont scellé des alliances suspectes avec certaines races extraterrestres qui veulent nous détruire. Nous accueillons volontiers les volontaires qualifiés dans notre lutte contre ces créatures infâmes et leurs mensonges."

L'amiral s'arrêta de parler et parcourut l'assistance du regard. Maarek sentit ses yeux glisser sur lui, et fixer très brièvement son regard. Du moins, c'est ce qu'il avait cru. Cela ne dura qu'un court instant, mais Maarek se sentit soudain observé, et très gêné. Puis l'homme continua son discours. Il parlait comme s'il les accueillait dans un hôtel, ou dans un centre de vacances. Comme s'il parlait à des clients ou à des invités. Maarek supposait qu'une partie de ceux qui se trouvaient là avaient vraiment été invités, mais la plupart d'entre eux portaient, comme lui, des vêtements de prisonniers.

"Vous êtes à bord d'un des nombreux vaisseaux de la grande Flotte Impériale," dit Mordon. "Ceci est le Destroyer Stellaire Impérial Vengeance. Plusieurs autres Destroyers Stellaires croisent dans le secteur, escortés par des



frégates. Nous sommes ici pour assurer votre paix et celle de vos voisins, pour faire régner l'ordre, et rétablir un commerce prospère.

"Rares sont ceux d'entre vous qui ont déjà vu un Destroyer Stellaire. Je vais maintenant vous présenter ce merveilleux instrument de paix et d'ordre."

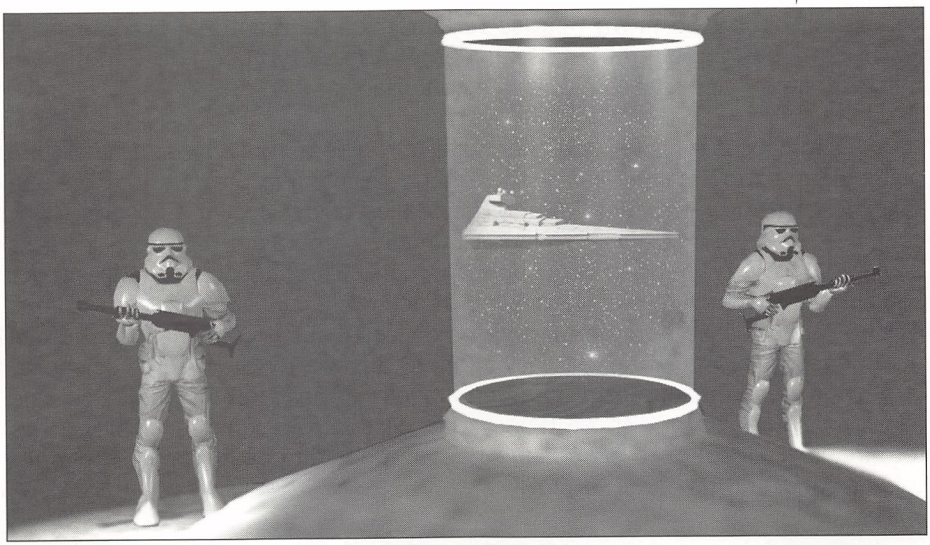
L'intensité de l'éclairage baissa soudain et une projection holographique apparut à côté de l'homme. Elle montrait un immense vaisseau en forme de lame de poignard, se terminant par une haute paroi surmontée de deux projections cylindriques. Si le vaisseau avait l'air assez complexe, il n'y avait aucune échelle qui permette d'estimer sa taille, et Maarek regardait l'image sans y porter trop d'intérêt.

"Voici un Destroyer Stellaire de classe Impériale," annonça l'homme d'une voix empreinte de fierté. "C'est une merveille de technologie. En comparaison, je vais vous montrer la taille d'une navette interplanétaire par rapport à un Destroyer Stellaire."

Une petite navette apparut. Elle ressemblait à celle que les Bordali avaient utilisé pour l'emmener avec sa mère. Elle était à peine plus grosse qu'un petit point. Maarek sentit son coeur battre plus fort. Il s'attendait à une ruse, mais l'homme poursuivit son exposé, comme s'il avait pu deviner ses pensées.

"Je n'exagère pas, créatures de Taroon. Cette représentation est très précise. Je pense qu'aucun d'entre vous, ou seulement une minorité, n'a vu ce genre de choses auparavant. Vous êtes actuellement sur le pont 50, au centre du vaisseau."
"Un destroyer Stellaire transporte plusieurs milliers de soldats et de membres d'équipage. C'est essentiellement une cité de l'espace, ou plutôt une forteresse. Chaque Destroyer Stellaire est équipé de dizaines de turbolasers lourds et de canons à ions, ainsi que d'une panoplie d'armes offensives et défensives. De plus, ils abritent plusieurs escadrons de chasseurs et de bombardiers TIE, des groupes de walkers AT-AT et AT-ST pour maintenir l'ordre, et plusieurs autres véhicules de surface."

Maarek fut soudain secoué intérieurement, comme s'il venait d'encaisser 10 G. Il ne s'agissait pas d'un discours d'enrôlement, comme il l'avait cru. Il s'agissait plutôt d'une menace à peine déguisée. Ce Destroyer Stellaire disposait d'une puissance destructrice suffisante pour détruire une planète assez petite, de la taille de Kuan. Si l'empire disposait en fait de plusieurs de ces mastodontes, il n'était pas étonnant qu'ils puissent se déclarer aussi facilement maîtres d'un système stellaire entier. Et c'est pour cette raison que de nombreuses



personnalités de Kuan et de Bordal étaient ici. Cette "invitation" aux planètes de Taroon avait été envoyée à coups de blaster. Ils allaient devoir coopérer. Sinon...

Mais que faisait-il ici? Qu'est-ce qu'ils lui voulaient?

L'amiral fit un signe pour lancer la présentation holographique. Il s'agissait d'une sorte de visite guidée du Destroyer Stellaire, qui le faisait en fait ressembler à un hôtel militaire très bien armé. Une musique accompagnait la présentation, et s'harmonisait parfaitement avec les images qui défilaient.

"Un Destroyer Stellaire de classe Impériale abrite des dizaines de milliers de soldats et de membres d'équipage. Ici, dans la zone civile, vous rencontrerez de nombreuses créatures qui vaquent à leurs occupations. Il y a des boutiques, des services, des établissements de restauration et des centres de loisirs."
Alors que la voix du narrateur emplissait la pièce, la projection holographique montrait ce qui aurait pu être une rue dans une ville prospère, mais à plus petite échelle. Les angles de tournage avaient été bien choisis et donnaient une impression d'espace, mais Maarek vit bien que la scène montrait une zone très petite, du moins à l'échelle planétaire. Puis l'image disparut.

Plusieurs images se succédèrent ensuite rapidement. Il y eut d'abord un petit appartement flambant neuf. Puis une chambre, une zone d'habitation avec un terminal de communications, et un petit cabinet de toilette. Il n'y avait pas

de cuisine, ni de coin prévu pour se restaurer. La narration qui accompagnait les images indiquait qu'il s'agissait des quartiers typiques de l'équipage. L'endroit avait l'air accueillant, presque confortable.

La musique prit un ton plus héroïque, et l'hologramme passa à une zone pleine de matériel et d'hommes au travail. Le narrateur la présenta comme une salle de contrôle, "une des nombreuses salles du Destroyer Stellaire." Des centaines de créatures, pour la plupart humaines, couraient dans tous les sens d'une console à l'autre, l'air beaucoup trop occupés et efficaces. "Le Destroyer Stellaire est manoeuvré par une équipe de techniciens qualifiés et compétents. Ils contrôlent les nombreuses fonctions du vaisseau, y compris l'entrée des paramètres de propulsion et de navigation, la surveillance du système de survie, la gestion des boucliers et le chargement des armes. Par exemple, chaque banque de turbolasers dispose d'une zone de contrôle séparée, et il y a des terminaux d'allocation dans chaque hangar pour diriger et répartir tous les vaisseaux qui entrent et qui sortent."

L'image s'enchaîna sur une grande pièce dominée par une plate-forme surélevée. Une grande holocarte occupait le centre de la pièce. Là encore, des soldats et des membres d'équipage travaillaient sur de mystérieuses machines.

"Les opérations tactiques sont dirigées du pont de planning central. C'est à partir d'ici que le commandant de bord et son équipage supervisent en permanence toutes les opérations en cours."

La présentation holographique se poursuivit, montrant d'autres aspects du Destroyer Stellaire, notamment un exposé rapide sur un des énormes turbolasers. L'image disparut enfin, la musique cessa, et l'amphithéâtre fut plongé dans un silence total. Puis, lentement, l'image d'un homme apparut au centre de l'holosphère. Il portait une grande robe surmontée d'une capuche, et Maarek sentit une force émaner de sa personne. Cet homme devait obéir à des valeurs ascétiques et être un grand penseur. Le visage

de l'homme était enfoui dans une immense capuche, et Maarek ne pouvait apercevoir qu'une partie de ses traits.

Il avait quelque chose de spécial qui attirait immédiatement l'attention. L'homme se mit à parler. Sa voix était douce, mais glaçait le sang.

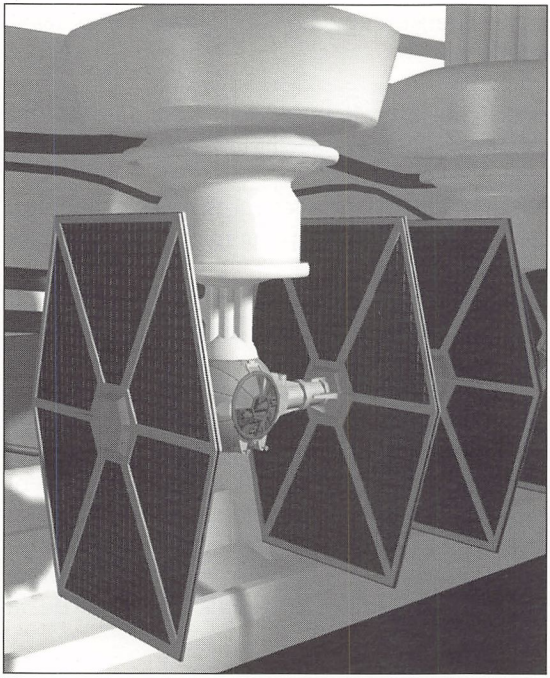
"Je suis... l'Empereur," dit l'homme. Il prononça ces mots très simplement, sans aucune prétention, avec une légère hésitation pour mieux appuyer ses mots. Il s'agissait vraiment de l'Empereur!

"Maarek..." Il l'avait appelé par son nom, Maarek, il pouvait le jurer! "... vous avez été appelé pour nous rejoindre, nous rejoindre pour le bien de tous les êtres vivants." Maarek était terrifié. Comment pouvait-il, devant tous ces gens, l'appeler par son propre nom? Ou était-ce une ruse de l'esprit? Maarek ne savait déjà plus s'il avait bien entendu son nom. Mais l'homme parlait toujours sous sa capuche, et il haussa légèrement le ton. "Ceux qui s'opposent à nous doivent être détruits. Ceux qui corrompent les autres, les asservissent, et volent ce qui leur appartient, doivent être éliminés. Il est temps de briser les derniers obstacles qui nous séparent de la paix, de la prospérité et de la vraie puissance, une puissance inégalée dans la galaxie depuis l'époque de la légende."

Maarek écoutait chaque mot, comme s'il s'agissait d'entités vivantes. L'Empereur parla assez longtemps, dénonçant ses ennemis et jurant de les détruire. Et lorsqu'il eut terminé, Maarek était prêt à faire n'importe quoi, à aller n'importe où pour le servir. L'Empereur était le dernier espoir pour l'unité et la force. L'unité et la force. Ces mots allaient devenir la devise de Maarek.

C'était il y a trois mois. Maarek travaillait maintenant comme mécanicien dans un des hangars principaux du Destroyer Stellaire, entouré par des rangées de véhicules les plus divers, des chasseurs TIE aux walkers Impériaux. Il soudait au laser un nouveau panneau thermique sur l'aile d'un intercepteur TIE qui était rentré au hangar pour être réparé.

Ils avaient laissé Taroon loin derrière, et se trouvaient aujourd'hui à des milliers d'années-lumière de leur planète. Marina était restée sur Kuan pour assurer la transition du pouvoir et pour veiller sur son mari. Maarek et Pargo s'étaient tous deux enrôlés, attirés par l'action et la puissance de l'Empire. Mais, bien qu'il ne sache pas pourquoi, Maarek était persuadé que son père n'était plus sur Taroon, et il espérait bien le retrouver un jour dans l'immensité de la galaxie.



Ce hangar était un centre de réparations et de construction, et tous les véhicules qui s'y trouvaient étaient en cours de construction ou de réparations. Les traces de feu sur les coques, les entailles et le métal tordu prouvaient bien que tous les systèmes n'acceptaient pas aussi facilement la tutelle impériale que Taroon. Le Vengeance se déplaçait constamment, passant en hyperespace d'un point chaud à l'autre.

Si Maarek n'avait aucune raison d'être au courant des missions militaires du Destroyer Stellaire, des rumeurs et des histoires parvenaient toujours à son niveau, et il savait que le Vengeance était affecté à plusieurs opérations simultanées. Il arrivait dans une zone de conflit, envoyait quelques chasseurs TIE ou des vaisseaux de débarquement, puis filait dans une autre zone pour envoyer des vaisseaux supplémentaires ou soutenir les opérations en cours. A chaque saut en hyperespace, il pouvait sentir un léger déplacement accompagné de troubles de la vision, mais cette sensation ne durait que quelques secondes.

Au cours des dernières heures, le Vengeance avait effectué plusieurs sauts. Puis, il y avait peut-être une heure de cela, plusieurs chasseurs endommagés avaient été remorqués dans le hangar. Maarek et les autres mécanos travaillaient sans relâche pour les remettre en état. Un peu plus tôt, il avait entendu des bruits sourds, et quelqu'un lui avait dit qu'il s'agissait peut-être de torpilles lourdes explosant contre les boucliers du Destroyer Stellaire.

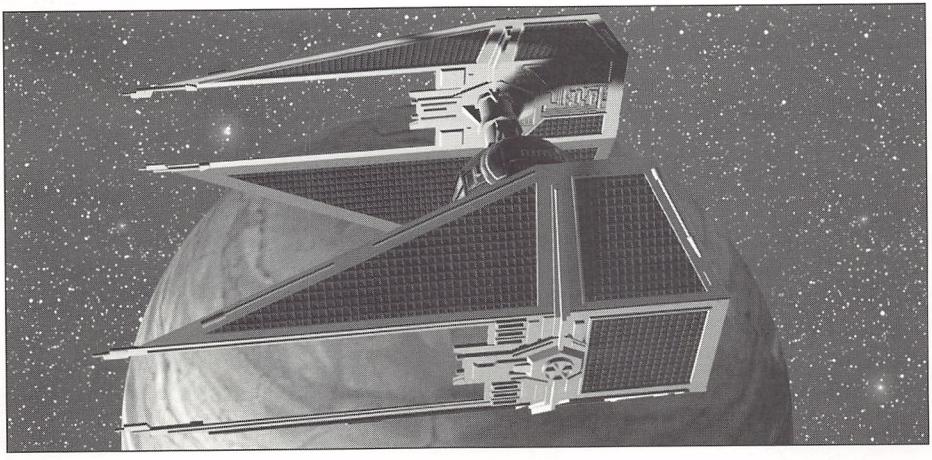
Le calme était revenu, et l'intercepteur TIE était réparé. Maarek demanda la permission au chef d'atelier de tester l'intercepteur. Une des règles non écrites voulait que le Service des Réparations effectue directement les tests des vaisseaux réparés avant de les rendre aux Opérations. De nombreux mécaniciens avaient ainsi appris les bases du pilotage, et l'expérience de pilote de swoop de Maarek le favorisait nettement.

"Nous sommes en orbite planétaire au-dessus de Farboon," lui dit le chef d'atelier. "Il ne se passe rien ici. Vas-y, mais fais vite. Notre prochain saut est prévu dans trois heures."

Maarek grimpa à bord du TIE/In et ajusta le siège et les ceintures. Il ne portait pas le casque standard et la combinaison de survie des pilotes de TIE, mais une version modifiée que les membres d'équipage avaient confectionnée. Son équipement d'amateur ne le gênait pas, en fait. Il attendait ce moment depuis toujours. Même si le vol ne durait que quelques minutes, juste le temps de tester les systèmes du vaisseau, il se sentait comme un oiseau hors de sa cage.

Il signala dans le ComLink qu'il était prêt, et alluma les deux moteurs à ions. Le cockpit résonnait d'un grondement sourd, et le vaisseau vibrait un peu. Il nota qu'il fallait qu'il se souvienne de donner le vaisseau à un spécialiste des moteurs lorsqu'il aurait terminé. Il guida ensuite le petit vaisseau sur la plate-forme de répulsion, et vers le sas.

Dès qu'il fut éjecté, il vit une immense planète qui trouait l'obscurité. Elle était verte, bleue et blanche, et se détachait sur le fond sombre de l'espace juste en face de lui. Maarek n'avait jamais volé près d'une planète, et il prit le temps d'admirer la vue. Il examina son scanner pour détecter la présence d'autres vaisseaux, mais il n'y avait rien. Il fit demi-tour pour regarder le Destroyer Stellaire. Il ne se lassait pas de l'admirer, et ne s'était pas encore remis de sa grandeur et de son immensité. Puis il commença ses tests sur le TIE-In, attentif au moindre signe de mauvais fonctionnement.



En principe, le Service des Réparations utilisait sa propre fréquence Comlink, mais Maarek avait découvert comment se brancher sur une double fréquence qui lui permettait de recevoir un des canaux militaires non réservés. Il aimait les écouter pendant leurs opérations, même s'il n'entendait rien de très important.

Aujourd'hui, c'était différent. Alors qu'il allait repartir à contrecoeur vers le hangar, il entendit un bruit dans son casque et une voix affolée cria:

"A toutes les unités. Y a-t-il quelqu'un d'opérationnel? SOS. Répondez..."

Maarek ne répondit pas. Il n'était pas supposé être sur ce canal, après tout. Mais la voix appelait toujours, et, apparemment, ne recevait aucune réponse. Enfin, Maarek décida de demander ce qui se passait.

"Ici Stele," dit-il dans son micro. "Quel est le problème?"

"Qui êtes-vous donc, Stele? Et où êtes-vous?" lui demande la voix.

"Je suis du Service de Réparations, je teste un intercepteur TIE pour sa remise en service, Sir."

"Une de nos navettes a des ennuis..." dit rapidement la voix. Il semblait écouter quelqu'un d'autre pendant qu'il parlait, car sa transmission ne fut plus qu'une série de courtes phrases entrecoupées de pauses. "Pas le temps de discuter. Escorte détruite... Trop près de la planète... Allez de l'autre côté... Trouvez la navette..." Il indiqua ensuite des coordonnées et des vecteurs que Maarek ne comprit qu'à moitié. Mais il poussa ses moteurs au maximum et commença à faire le tour de la planète. "Nous reviendrons..." furent les derniers mots qu'il entendit. Puis il se retrouva seul.

En regardant sur ses scanners, il vit que le Destroyer Stellaire était parti.

La Navette

La navigation et l'acquisition de cibles dans l'espace ne sont pas une chose facile, mais l'étoile locale des systèmes stellaires aide quelquefois le repérage en se reflétant sur les surfaces métalliques. C'est de cette manière que Maarek repéra la navette et ses attaquants, manoeuvrant dans l'obscurité de l'espace au-dessus de la planète. Il pouvait voir la lueur bleue caractéristique des canons à ions frapper les boucliers de la navette. Il n'avait jamais vu de tir de canon à ions de sa vie, mais il savait qu'ils étaient visibles de loin.

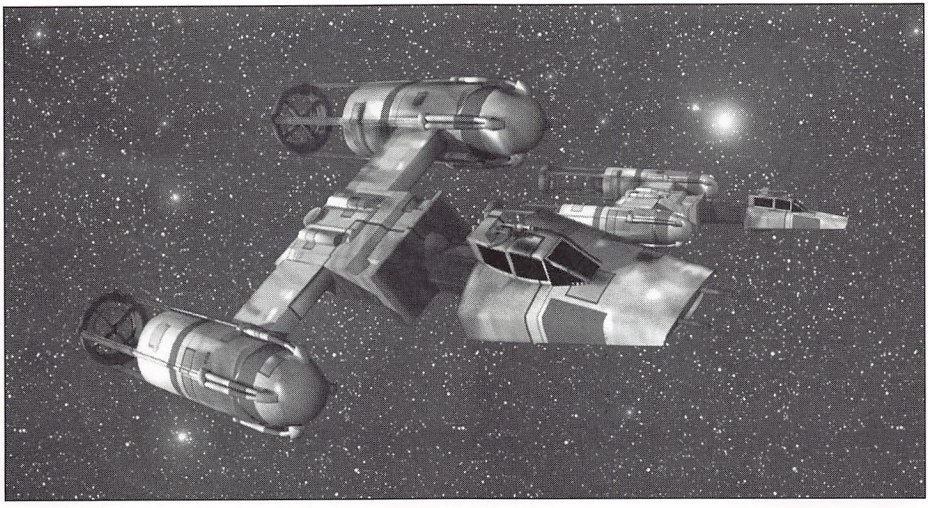
"Je les vois" annonça-t-il dans le Comlink. Il n'obtint aucune réponse.

Alors qu'il se rapprochait rapidement, il put repérer deux Y-Wings qui tiraient sur la navette, clairement identifiable par les marques de l'Empire. Des débris flottaient autour de la navette, et il reconnut des morceaux de plusieurs chasseurs TIE.

Maarek ne reconnut pas les marques sur les Y-Wings qui attaquaient, mais cela n'avait aucune importance. C'étaient des ennemis. Sans réfléchir, il manoeuvra pour se retrouver dans un angle d'attaque qui lui permettrait de pouvoir tirer sur les deux Y-Wings en un seul passage. L'intercepteur TIE répondait en douceur, beaucoup mieux que n'importe quel swoop, et se rapprochait de la zone de combat. Les mains de Maarek étaient rivées aux commandes, son doigt fermement appuyé sur la détente, prêt à tirer.

A ce moment précis, le Y-Wing le plus proche se dégagea et entama un virage. Il avait été repéré! Maarek appuya sur le bouton de tir et vit les rayons laser, mais seulement deux. Il n'avait pas couplé ses quatre lasers, et il ne savait pas vraiment comment faire. Les mécanos n'avaient généralement pas le droit de tester les armes. Mais, même avec deux lasers, les rayons allèrent droit au but, et l'arrière du Y-Wing s'alluma pendant un quart de seconde. Un coup au but!

Mais le vaisseau ennemi ne ralentit pas. Il ne semblait pas avoir été gravement touché. Maarek fut tenté de suivre le Y-Wing: il avait l'air beaucoup



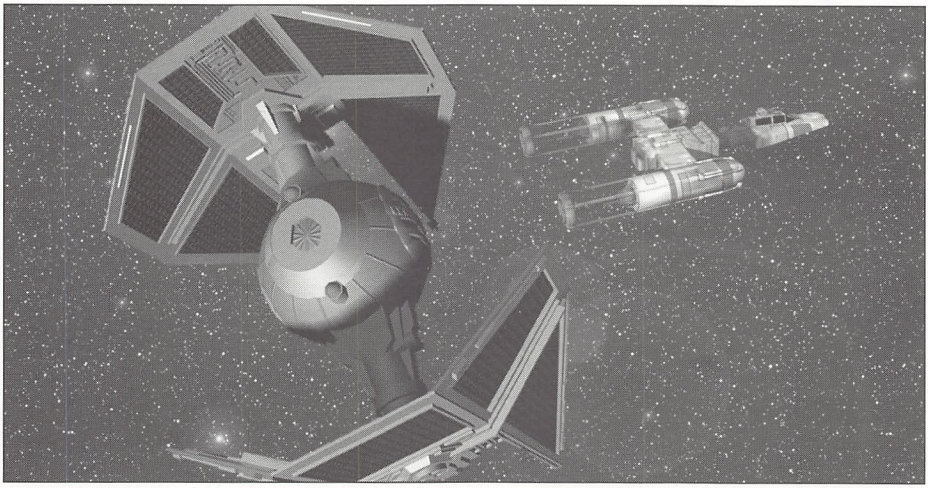
moins rapide que son intercepteur. Mais le deuxième Y-Wing était toujours en train d'attaquer la navette, et Maarek modifia sa trajectoire pour se diriger droit dessus. Il ouvrit le feu tout en ajustant son angle d'attaque, et ses premiers tirs ratèrent leur cible. Il se rapprochait rapidement, et vit enfin la lueur révélatrice sur la coque du Y-Wing. Il avait touché ses boucliers! Le Y-Wing cessa soudain de tirer sur la navette et s'éloigna, mais il se déplaçait très lentement.

Maarek était tellement fasciné par la vision de l'ennemi pris au piège dans son viseur qu'il oublia de modifier sa vitesse, et faillit percuter sa cible. Il vira au dernier moment. C'est alors que son ordinateur de bord lui signala qu'on lui tirait dessus. Alors qu'il engageait son intercepteur TIE dans un looping diagonal serré, il aperçut l'autre Y-Wing qui se rapprochait.

Il avait l'avantage de la vitesse, mais réalisait aussi qu'il ne pouvait pas abandonner la navette, qui était toujours en danger. Heureusement, son expérience de pilote de swoop lui donnait un avantage et un sens instinctif du combat. Il se dégagea sans problème et vit le Y-Wing qui le poursuivait dépasser la navette. Il se précipita à nouveau à la poursuite des deux Y-Wings. C'est à ce moment-là qu'il repéra les premiers chasseurs X-Wings. Ils semblaient sortir de nulle part, et apparurent à quelques kilomètres à l'avant de la navette.

Je crois que je vais avoir de gros problèmes." se dit-il à lui-même.

Maarek tira encore quelques coups vers les Y-Wings, puis s'arc-bouta sur les commandes pour effectuer un virage très serré. Il ne savait pas si les X-Wings en avaient après la navette ou après lui. Il savait qu'il n'aurait pas une chance

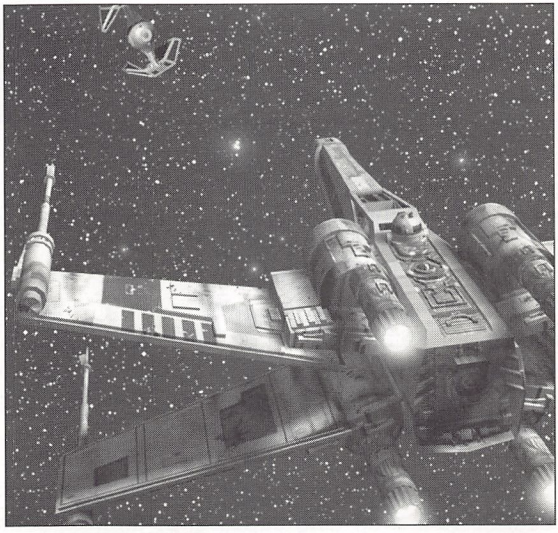


contre la puissance de feu combinée des deux Y-Wings et des deux X-Wings. S'il voulait frapper efficacement, il devait choisir le bon moment, et il avait donc besoin de prendre ses distances.

Il s'éloignait à pleine vitesse de la navette endommagée. Les deux X-Wings le suivirent. Ils étaient très rapides et le suivaient à la même vitesse. Ils tiraient constamment sur lui, mais ils étaient trop loin pour que leurs tirs soient assez précis. Il vira pour revenir vers la navette, et vit que les deux Y-Wings relançaient leur attaque. Soudain, le Destroyer Stellaire réapparut, tout près de la planète. S'il réussissait à tenir encore quelques minutes, il savait que des renforts arriveraient.

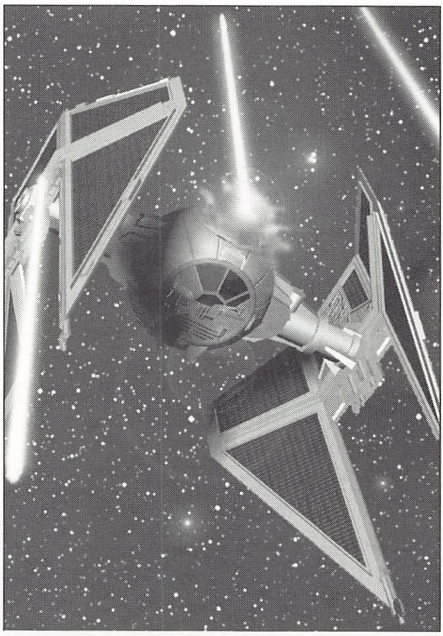
Il sut qu'il avait raison lorsque la radio crépita dans son casque. "Ici X-Ray V2. J'appelle In-TIE 4OV9. Vous me recevez?"

Maarek n'avait pas l'habitude des indicatifs militaires de combat. "Si c'est moi que vous cherchez, je suis ici," répondit-il dans le micro. "Envoyez-moi quelqu'un... et vite!"



"Des renforts arrivent, In-TIE 4OV9. Tenez bon."

L'intercepteur ne pouvait pas aller plus vite, et les X-Wings se rapprochaient de lui. Ce serait vraiment dommage de se faire avoir maintenant, alors que les renforts étaient tout près. Il entama une vrille tournante pour échapper à leurs tirs, une manoeuvre que les pilotes utilisaient dans les holovidéos qu'il avait pu voir. C'était une bonne idée, mais sa pratique du pilotage laissait fortement à désirer. Il perdit momentanément le contrôle du TIE et se mit à tourner dans tous les sens, désorienté. Tentant désespérément de reprendre le contrôle, il compensa un peu trop et se retrouva directement orienté vers la planète. Ses scanners affichaient toujours les X-Wings, qui étaient beaucoup plus près maintenant.



L'intercepteur fut touché par quelque chose. Il sentit une secousse, comme un gros coup de poing dans le dos, et ses capteurs s'éteignirent sur le tableau de bord. Il n'avait pas le temps de tenter une autre manoeuvre. Il décida de se précipiter vers la planète. Il avait entendu dire que le vol atmosphérique était difficile et qu'aucun pilote de chasseur stellaire n'aimait ça, mais il avait l'habitude du vol atmosphérique, et espérait que les pilotes de X-Wing n'avaient pas autant de pratique.

L'intercepteur TIE commença à vibrer et à piquer dès qu'il pénétra dans l'enveloppe gazeuse, et une brume épaisse obscurcit immédiatement sa vision. Il se battait contre les commandes, redressant pour ne pas plonger directement dans le puits de gravité de la planète. Son plan consistait à plonger dans la couche supérieure de l'atmosphère, et à suivre un léger vecteur parabolique pour ressortir ensuite dans le vide. Il espérait ainsi bien secouer les X-Wings.

Il avait l'impression de se battre contre un Bantha enragé, et il ne savait pas vraiment s'il était en train de sortir de l'atmosphère, ou s'il allait se transformer soudain en une boule de feu à la surface de la planète. Il essayait de maintenir sa trajectoire, mais sans capteurs et aucun repère visuel, il ne pouvait se fier qu'à la chance... et à l'espoir.

Au fond de lui-même, il restait calme malgré la situation alarmante, et réalisait qu'il avait déjà dépassé les limites. Sans aucun entraînement, il venait de se frotter à quatre chasseurs ennemis, et il était toujours en vie! Venait-il d'utiliser toutes les chances auxquelles il avait droit?

La réponse était non. La brume qui entourait l'intercepteur disparut soudain, et le vaisseau émergea de l'atmosphère avec une nouvelle secousse à se rompre les os. Les X-Wings avaient disparu. Et d'ailleurs, le Destroyer Stellaire aussi!

"Super..." pensa-t-il. "Et maintenant?"

"Rentrez, Stele," dit une voix inconnue dans le Comlink. "La fête est finie. Suivez le vecteur 1-2-8-Alpha."

"Désolé, Sir. Les capteurs sont morts et je ne sais pas naviguer," répondit Maarek.

Il entendit des rires dans son casque. "Alors, tournez à droite et contournez la planète. Vous nous trouverez. Ou nous vous trouverons."

Dans les heures qui suivirent, il n'eut pas un instant de répit. Dès qu'il fut à portée du Destroyer Stellaire, il fut ramené à bord par un rayon tracteur. Une fin honteuse pour l'aventure la plus formidable de sa vie! Il fut dirigé vers un hangar qu'il ne connaissait pas. Un détachement de Stormtroopers l'attendait. Dès qu'il sortit du cockpit du vaisseau, un officier lui demanda de le suivre et le conduisit dans une petite pièce, à côté du hangar. Puis les officiers et les Stormtroopers disparurent, le laissant seul.

Il s'assit à une petite table. Il y avait deux chaises dans la pièce, et il choisit celle qui faisait face à la porte. Il attendit. Longtemps. "Je vais avoir des ennuis," pensa-t-il. "Mais qu'est-ce que j'ai fait de mal?"

Il resta assis pendant longtemps, peut-être des heures, avant de voir entrer deux Stormtroopers portant une armure noire et blanche. Ils avaient dégainé leurs blasters, mais les yeux de Maarek étaient fixés sur l'homme qui les suivait. Il le reconnut immédiatement. C'était l'amiral Mordon! Il avait l'air fatigué.

L'amiral s'assit sur la chaise en face de Maarek, droit et raide, silencieux, ses yeux bleus fixés dans ceux de Maarek. Ils avaient la couleur des canons à ions. Maarek baissa les yeux et regarda ses mains posées sur la table. Ses phalanges étaient blanches.

"Vous avez eu de la chance," dit Mordon. Sa voix était calme, comme le prévoyait Maarek, et les médailles épinglées sur sa poitrine suivaient le mouvement régulier de sa respiration.

Maarek leva lentement les yeux, mais eut du mal à soutenir le regard de Mordon. "Je sais, sir. J'espère..."

Mordon l'interrompit. "Vous avez également fait preuve d'un grand courage."

Le coeur de Maarek bondit dans sa poitrine. Ce n'était pas une réprimande. C'était un compliment.

Mordon poursuivit. "Nous avons repris le contrôle de la zone. J'allais inspecter la planète avec une escorte minimum lorsque les Rebelles ont attaqué. Si vous ne les aviez pas retardés..."

Maarek ne dit rien. Il était sous le choc. J'ai sauvé la vie de l'amiral.

"... Où avez-vous appris à piloter un intercepteur de cette manière, mon garçon?" Maarek sortit de sa torpeur juste à temps pour entendre la question de Mordon.

"Au Service des Réparations, sir," dit-il en s'étranglant. Il se demandait si cette réponse n'allait pas lui valoir des ennuis.

Mais l'amiral leva un sourcil et dit: "Les Réparations..." Il sembla ruminer ce mot pendant un instant, comme s'il en avait oublié le sens, et demanda à Maarek: "Vous aimez ça, les Réparations, Stele?"

"Oui, ça va," répondit prudemment Maarek. "Nous nous occupons des bébés."

Mordon leva à nouveau un sourcil. "Des bébés?"

"Oui, Sir, vous savez, les pilotes. Ils n'ont qu'à grimper dans leur cockpit et voler dans l'espace pendant que nous nous esquintons les mains à redresser la tôle et que nous nous brûlons avec les torches lasers..."

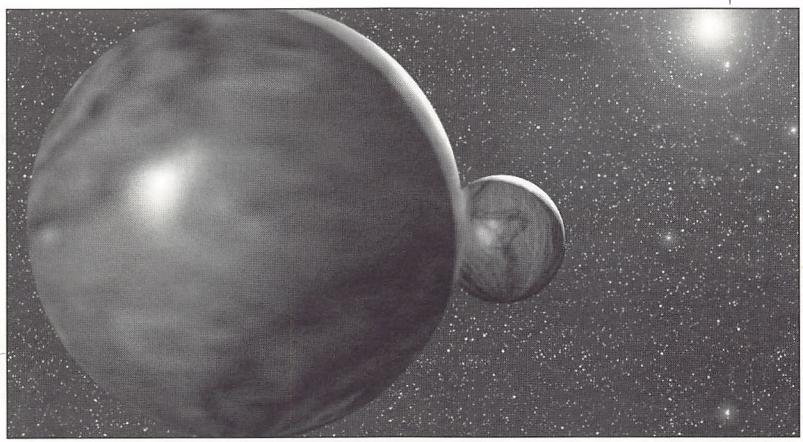
Maarek s'interrompit, pensant qu'il avait peut-être dépassé les bornes, mais Mordon éclata de rire. "Vous croyez vraiment que c'est ça, la vie d'un pilote, mon garçon?"

Maarek ne répondit pas.

Mordon se leva brusquement. "Je parie que vous aimeriez bien faire partie de ces 'bébés', n'est-ce pas, monsieur Stele?". En posant cette question, il s'était penché sur la table et fixait Maarek droit dans les yeux. Celui-ci remarqua soudain quelque chose sous un de ses ongles.

"Revenez me voir dans six mois," dit Mordon en se dirigeant vers la porte. "Venez me dire comment ça marche."

Puis il disparut, et Maarek se retrouva à nouveau seul. Mais pas pour longtemps.



La Marine Impériale

Maarek fut "invité" à se joindre à la Marine Impériale et il apprit qu'il allait être entraîné pour devenir pilote de chasseur. Il avait dû attendre quelques jours. Puis, après un saut en hyperespace, il fut transféré à bord d'un vieux cargo de transport. Après un voyage inconfortable d'une journée à bord du transporteur, il débarqua sur une base Impériale orbitale. Personne ne lui avait adressé la parole pendant tout le voyage. Lorsqu'il arriva à la base, il reçut des rations et dut encore attendre. Au bout d'un moment, un petit détachement de Stormtroopers arriva, suivi d'un groupe d'hommes et de femmes assez jeunes. Ensuite, les soldats les emmenèrent vers un autre transporteur. C'était peut-être le même. Maarek ne pouvait pas faire la différence. Lorsque tout le monde fut monté à bord, le chef prit la parole.

"Vous êtes en route vers une base d'entraînement Impériale. A partir de maintenant, vous êtes des soldats de l'Empire, même si pour l'instant vous avez plutôt l'air de dinkos apeurés, et que vous sentez mauvais. Restez assis, restez tranquilles, et ne faites rien jusqu'à nouvel ordre."

Le voyage fut long, calme et glacial, sous le regard impassible des Stormtroopers. Ils ressemblaient plus à des prisonniers qu'à des soldats d'élite de l'Empire. Maarek essayait d'oublier ses inquiétudes. Il pensait que tout cela faisait partie du jeu. Peu importe la valeur de chaque recrue, il fallait d'abord qu'ils les brisent, pour mieux les reconstruire ensuite. Ça faisait partie du processus de sélection. Si une recrue craquait trop facilement, elle ne pourrait pas supporter longtemps les pressions des combats, et deviendrait un danger pour ceux qu'elle devait protéger. Si elle ne craquait pas du tout, elle était trop fière et trop indépendante, et on ne pouvait pas lui faire entièrement confiance. Toutes les nouvelles recrues allaient devoir marcher sur cette corde raide

pendant les six prochains mois.

Le vaisseau fit une brusque embardée en quittant l'hyperespace, et les passagers glissèrent légèrement sur le pont lorsque le pilote enclencha le freinage dynamique. Les Stormtroopers impassibles s'animèrent soudain, bondissant vers les cadets, frappant ceux qui n'étaient pas assez rapides, et leur hurlant des ordres en plein visage.

"Debout, bande d'asticots pourris, ou vous ne vivrez pas assez longtemps pour votre premier entraînement."

La rapidité de Maarek lui permit d'éviter la botte qui se précipitait vers lui. Il bondit, sentant l'adrénaline monter dans ses veines, et parcourut la pièce du regard pour savoir ce qui l'attendait. Il n'attendit pas longtemps. Pendant que les Stormtroopers tentaient tant bien que mal de les mettre en rang, le sas avant du transporteur s'ouvrit avec un sifflement menaçant. Puis il le vit. Tous les regards étaient tournés vers lui. Une forme humaine, sombre, en contre-jour, plus grande que nature.

Il était vêtu d'une armure de trooper, mais la lueur rouge projetait sur lui une lueur irréelle. Le blason Impérial fixé à droite de sa poitrine témoignait de l'importance de cet homme. Alors que les troopers se regroupaient autour de lui, Maarek remarqua avec mécontentement qu'il dépassait tous les autres d'au moins une tête. Ses deux mains massives se levèrent pour ouvrir avec précaution le loquet du casque, des mains assez puissantes pour briser le cou d'un homme. Il souleva le casque pour le caler sous son bras imposant. Derrière Maarek, un imprudent balbutia quelque chose, mais il fut récompensé par un coup de crosse dans les genoux. Il tomba sur le sol, se tordant de douleur. Il se retenait pour ne pas crier.

Tous les autres avaient sûrement dû se retenir pour ne pas manifester leur étonnement en découvrant le visage balafré qui les fixait intensément de son seul oeil, l'autre étant refermé par de grossiers points de suture. Maarek voulait regarder ailleurs, mais il avait du mal. De toute manière, cela n'aurait pas été très prudent.

"Je suis le Sergent Maître Senior Jona T.Stark," dit-il, "mais vous m'appellerez Sergent, ou Sir. Vous porterez le nom que je choisirai de vous donner. Votre seul droit de vivre est désormais celui que je vous accorde. Votre seul choix est d'obéir. L'Empereur est votre vie. Je suis sa Voix. Je trouverai les Guerriers qui se cachent parmi vous et les guiderai vers la gloire de l'Empire. Mais je trouverai aussi les incapables, je tiendrai leurs coeurs dans mes mains, et je les écraserai."

C'est ainsi que tout a commencé...

Entraînement de Base

La première journée fut un merveilleux mélange d'activités, de chaos et d'un peu d'ordre. Ils furent enregistrés, testés, mis au pas, nourris (pas trop), encore testés, divisés en groupes, et finalement assignés à des quartiers. Déjà, plusieurs des recrues qui voyageaient avec Maarek dans le vaisseau n'étaient plus là. Ils avaient probablement été renvoyés chez eux.

Maarek n'avait aucune idée de l'heure relative du système, mais il était très tard lorsqu'il put enfin s'affaler sur sa petite couchette inconfortable, dans des baraquements primaires. Chaque recrue avait reçu un petit holo, et on leur avait dit: "Digérez ça ce soir, et soyez prêts à en digérer un autre demain soir." Il s'assit, prit l'holo dans ses mains et l'activa.

Marine Impériale - Orientation

Extrait de: Classe 070536 Guide Indoc W5-754F-C2.15
Réservé à une utilisation officielle

Chaîne de Commandement

Pilote Cadet
Officier pilote
Lieutenant
Capitaine
Commandant
Commandeur
Colonel
Général
*** Vice amiral**
*** Amiral**
*** Grand Amiral**

*** grades non accessibles aux pilotes de chasseurs TIE**

Vous allez être entraîné(e) pour devenir un pilote de la Marine Impériale. C'est une occasion unique de faire vos preuves au service de l'Empereur. Voici les grades que vous pouvez atteindre si vous montrez que vous en êtes capable.

Médailles et Grades

Vous pourrez être récompensé par certaines décorations lorsque vous serez au service de l'Empire. Ces médailles seront enregistrées dans votre dossier et pourront être visualisées sur votre bloc personnel à tout moment.

Certificats de Fin d'Entraînement

Lorsque vous aurez terminé avec succès quatre niveaux d'un entraînement, vous recevrez un certificat général. Des sceaux en cas d'entraînement satisfaisant seront apposés sur le certificat général après chaque entraînement supplémentaire.

Médaillons d'Entraînement au Combat

Lorsque vous aurez terminé avec succès deux missions du simulateur historique, et pour chaque type de vaisseau, vous recevrez un emblème de combat en bronze pour ce vaisseau. La troisième mission permet d'obtenir un médaillon en argent. Lorsque les quatre missions ont été effectuées avec succès, le pilote reçoit un médaillon d'or.

Médailles de Service sur le Théâtre des Opérations

Pour avoir effectué des missions au combat et au service de l'Empire, un pilote peut recevoir des médailles de service, avec des étoiles et des barrettes supplémentaires pour les batailles dans un théâtre d'opérations particulier.

Retour à bord du Vengeance

Pendant les semaines qui suivirent, Maarek fut testé, entraîné intensivement aux procédures militaires, suivit un entraînement physique de base, et testé encore et encore. Il n'avait aucune idée de l'endroit où il se trouvait. Personne ne le lui avait dit. Et il avait vite appris à ne pas poser de questions. Mais il avait appris beaucoup de choses, et était devenu en apparence un parfait soldat bien endoctriné de l'Empire. Mais il gardait sa propre opinion, et endurait la situation jusqu'à ce que les épreuves soient terminées.

Lorsque son entraînement de base fut terminé, il fut à nouveau embarqué, mais cette fois à bord d'une navette militaire, et transféré dans un poste avancé, sur un astéroïde apparemment abandonné. Il resta quelques heures dans un dépôt perdu, grignotant des rations et discutant de choses sans importance avec le seul agent en poste dans le coin. C'était la seule recrue qui était restée dans ce poste avancé. Il fut ensuite transféré, avec d'autres personnes qu'il ne connaissait pas, à bord d'une autre navette qui avait rendez-vous avec le Vengeance. Il reconnut un des autres passagers: la femme Bordali de la navette. Si elle l'avait elle aussi reconnu, elle ne le montra pas.

En tout, il avait quitté le Vengeance depuis un peu plus de deux mois. Le vaisseau n'avait pas beaucoup changé.

Sauf qu'il n'habitait plus dans les quartiers civils.

"Vos ordres sont affichés sur l'holo-écran, sur ce mur," annonça le non-com lorsqu'il débarqua de la navette. Maarek lut la rubrique le concernant. Il était affecté au Pont 3. Sur la carte, il vit que ce pont était situé près du hangar des chasseurs TIE. Il pensait qu'il s'agissait certainement des quartiers des pilotes, et sentait une certaine nervosité le gagner.

Pendant son entraînement de base, il avait appris à ne pas poser de questions. Ce concept n'avait pas été facile à avaler pour lui, et il avait été puni plusieurs fois par des corvées pour avoir ouvert la bouche. Ce n'est pas facile de perdre une habitude aussi vieille en quelques semaines, mais Maarek avait appris à se retenir, à attendre le bon moment, et à choisir ses amis et confidents avec soin.

Mais ces nouvelles restrictions avaient un gros inconvénient: il se perdit en cherchant à rejoindre ses quartiers, alors qu'une simple question aurait suffi pour le mettre plus rapidement sur la voie. Mais il parvint finalement à retrouver son chemin, mais après avoir traversé des zones où il n'était visiblement pas le bienvenu, et où les officiers et les hommes en service s'arrêtaient brusquement pour le dévisager. Mais personne ne lui demanda ce qu'il cherchait, personne ne lui proposa de l'aider. Maarek filait en général de l'endroit le plus vite possible.

Sa nouvelle chambre était un véritable havre de paix et d'intimité après des semaines dans les baraquements du camp d'entraînement et son errance dans les entrailles du Destroyer Stellaire. Il y avait une seule couchette dans la cabine, et il s'y allongea immédiatement.

Quelques instants plus tard, quelqu'un se présenta à sa porte et sonna.

"Entrez," dit Maarek d'une voix hésitante.

C'était Pargo. Il restait planté là, à le regarder bêtement, et Maarek éclata de rire. Son ami portait un uniforme flambant neuf de la marine. Il le salua.

Maarek lui rendit son salut avec un pincement de coeur, déjà gêné par ces formalités de la vie militaire. "Pourquoi ce grand sourire?" lui demanda-t-il.

Pargo entra dans la chambre et s'appuya sur le bureau intégré à la paroi. "C'est bon de te revoir, aussi..." répondit-il d'une manière désinvolte. Apparemment, il mourait d'envie de dire quelque chose à Maarek. Il ressemblait au Monstre des Glaces qui avait mangé le Tauntaun.

"Allez, dis-moi tout." Maarek n'aimait pas beaucoup qu'on le fasse attendre pour lui apprendre des nouvelles importantes. Et à en juger par le rictus de Pargo, il devait s'agir de quelque chose de très important. "Tu vas rester planté là toute la journée, ou quoi?"

"OK, ne monte pas sur tes grands chevaux. Je suis heureux pour deux raisons. La première, c'est que tu es revenu de ton entraînement et que tu es enfin l'un des nôtres. Il se passe beaucoup de choses à bord d'un Destroyer Stellaire, des choses dont les civils n'ont aucune idée..."

"Sûrement," répondit prudemment Maarek. "Et l'autre raison?"

"Je vais devenir Stormtrooper. Ils m'ont demandé de commencer l'entraînement dans trois jours."

Maarek n'était pas bien sûr de comprendre pourquoi Pargo était aussi content. Bien sûr, les Stormtroopers étaient la division militaire la plus crainte et la plus respectée des forces de l'Empire, mais tout cet attirail, cette armure, le fait de n'avoir ni nom, ni visage, ne plaisaient pas beaucoup à Maarek. Mais d'un autre côté..."

"C'est super, Pargo. Je pense que l'armure t'ira très bien. De mon côté, je vais suivre un entraînement de pilote."

Le sourire de Pargo disparut. "Tu veux dire que tu vas piloter un de ces chasseurs TIE déglingués? Ces vaisseaux sont de véritables tombeaux volants. Tu es fou ou quoi?"

"Je pense," répondit Maarek. "Tu as entendu parler de ma petite aventure?"

"Oui," répondit Pargo. "J'en ai entendu parler. Ça te va bien de faire de l'esbroufe comme ça. Tu n'es jamais content, hein?"

Maarek éclata de rire. "Certains sont doués, d'autres p..."

Mais Pargo était redevenu très sérieux. "Fais bien attention à toi. Ce n'est pas une course de swoop. Tu vas finir en petits morceaux dans un nuage de fumée si tu n'es pas prudent."

"Tu ferais mieux de t'inquiéter pour toi, Pargo. Une armure de Stormtrooper n'a jamais arrêté un tir de blaster. Et comme je te connais, tu serais le premier à te mettre devant un blaster pour savoir si c'est vrai."

"Je crois que nous aurons tous les deux une vie courte et pleine de rebondissements," répondit Pargo avec un sourire pincé. "Bon, je dois y aller. Je dois prendre mon service dans quelques minutes."

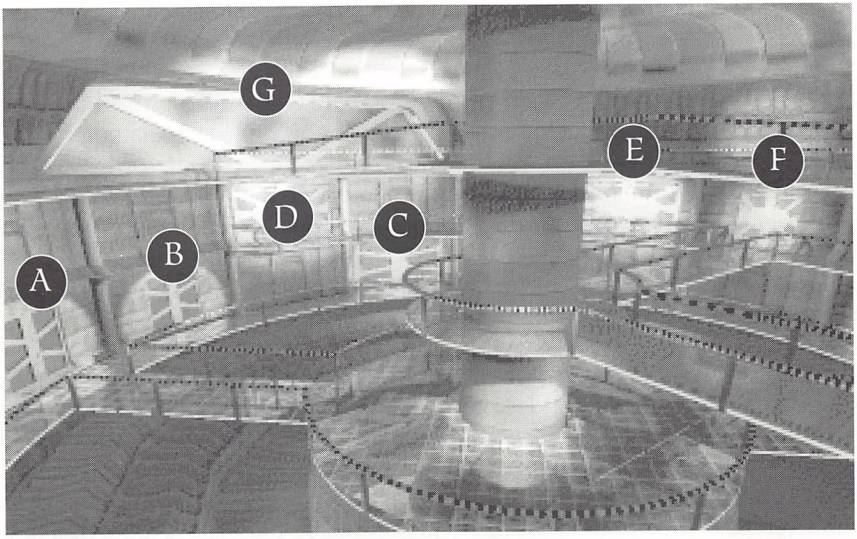
Peu après le départ de Pargo, un message apparut sur la petite console Comlink de la chambre de Maarek. On lui demandait de se présenter à l'entraînement des pilotes le lendemain matin à 07:00 heures.

Entraînement des pilotes

La première journée d'entraînement était consacrée à une séance de familiarisation holographique. Il se présenta au pont d'enregistrement pour les nouveaux pilotes à bord du Destroyer Stellaire et donna son nom. Les gardes qui barraient la porte le laissèrent ensuite franchir la porte de la coursive des opérations.

Un des autres pilotes, un jeune homme que tout le monde appelait Brick, le rejoignit sur la coursive. Ils marchèrent le long d'une étroite passerelle qui débouchait dans une grande pièce caverneuse. Une grande colonne centrale montant jusqu'au plafond abritait un ascenseur. D'autres passerelles reliaient plusieurs portes sur plusieurs niveaux. Maarek était bouche bée devant l'immensité de cette pièce. Il avait encore du mal à apprécier les véritables dimensions du Destroyer Stellaire, et cet endroit lui rappelait une de fois de plus l'immensité colossale du vaisseau.

Coursive



A. Enregistrement
B. Simulateur de vol
C. Chambre de Combat
D. Changer de Bataille
E. Salle Technique
F. Salle de Projection
G. Continuer Bataille

Brick lui montra les portes, qui menaient toutes à un endroit précis.

"D'abord, il y a le Simulateur de Vol," dit-il. "Lorsque vous aurez été formé, c'est là que vous démontrerez vos qualités de pilote de chasseur."

"Ensuite, il y a la Chambre de Combat. Vous y effectuerez des missions historiques simulées. Ici, les instructeurs tiennent surtout compte du résultat des missions historiques. En fait, c'est plutôt amusant. C'est exactement comme dans la réalité, mais si on meurt il ne se passe rien. Mais ce n'est pas fait pour s'habituer à mourir...

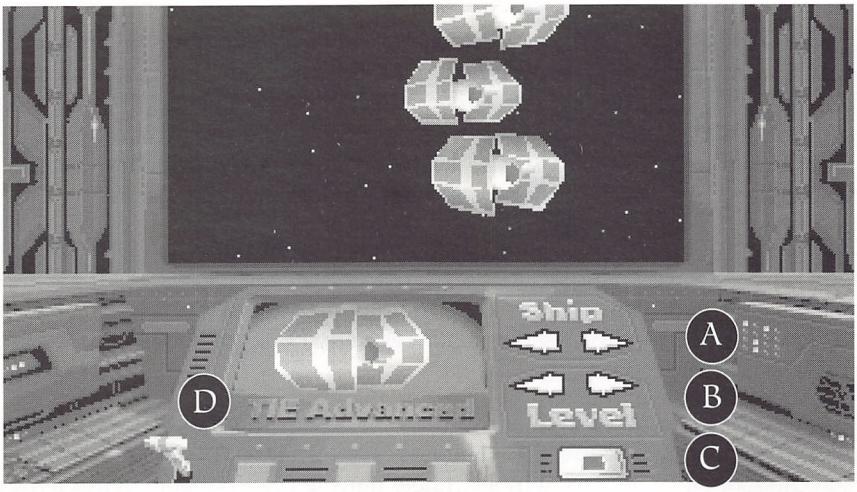
Au deuxième niveau, vous pouvez visionner les holovidéos de vos combats dans la Salle de Projection. A gauche, vous trouverez la Salle Technique, où vous pourrez tout savoir sur les différents vaisseaux. Les instructeurs, tout comme vous, passent du temps dans cette salle. Ils pensent que cela peut vous sauver la vie dans certaines occasions.

"Enfin, cette porte mène à la salle de préparation et aux véritables missions. Lorsque votre entraînement sera terminé, c'est là que vous irez. Bon, il est temps de commencer votre première séance de simulateur, cadet Stele. Bonne chance."

Maarek entra dans la Chambre de Combat. Une énorme machine s'ouvrit, et il pénétra à l'intérieur. Une fois sanglé à son siège, le simulateur se referma sur lui, semblable à un monstre géant en train de le dévorer. Au début, l'obscurité l'entourait. Puis, après un léger effort mental, il se rendit compte qu'il volait dans le vide obscur de l'espace. Ses mains se posèrent sur les commandes, et il ressentit une nette sensation de mouvement et d'apesanteur. Cette simulation était aussi proche de la réalité qu'il l'imaginait, et il se laissa rapidement entraîner dans cette nouvelle expérience.

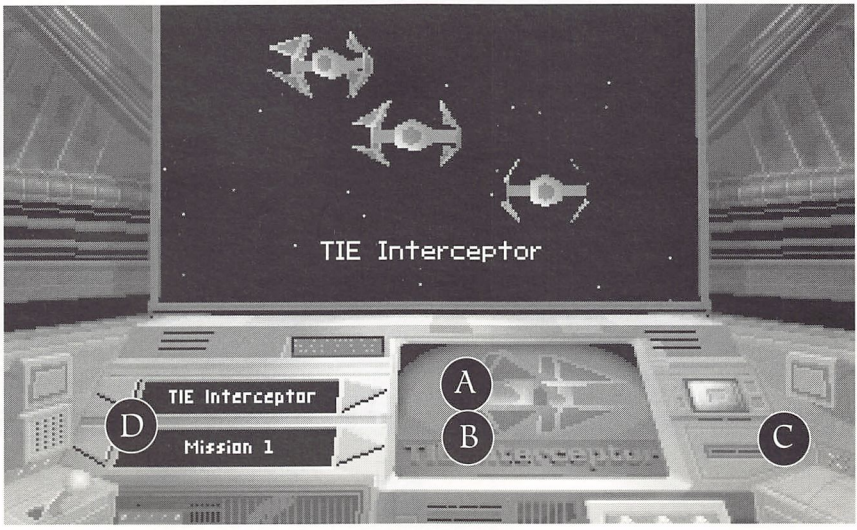
Pendant cette première séance, Maarek apprit à connaître le rôle d'un pilote, ainsi que les commandes et les instruments installés à bord d'un chasseur Impérial. La plupart de ces commandes étaient familières: il avait souvent réparé ou remplacé ces systèmes sur les chasseurs endommagés. Mais certaines choses étaient nouvelles pour lui, et il avait soif de les connaître. Plus vite il en aurait terminé avec cette formation préliminaire, plus vite il piloterait un vrai chasseur!

Le Simulateur de Vol



A. Choix du vaisseau
B. Choix du niveau
C. Début de l'entraînement
D. Quitter

La Chambre de Combat



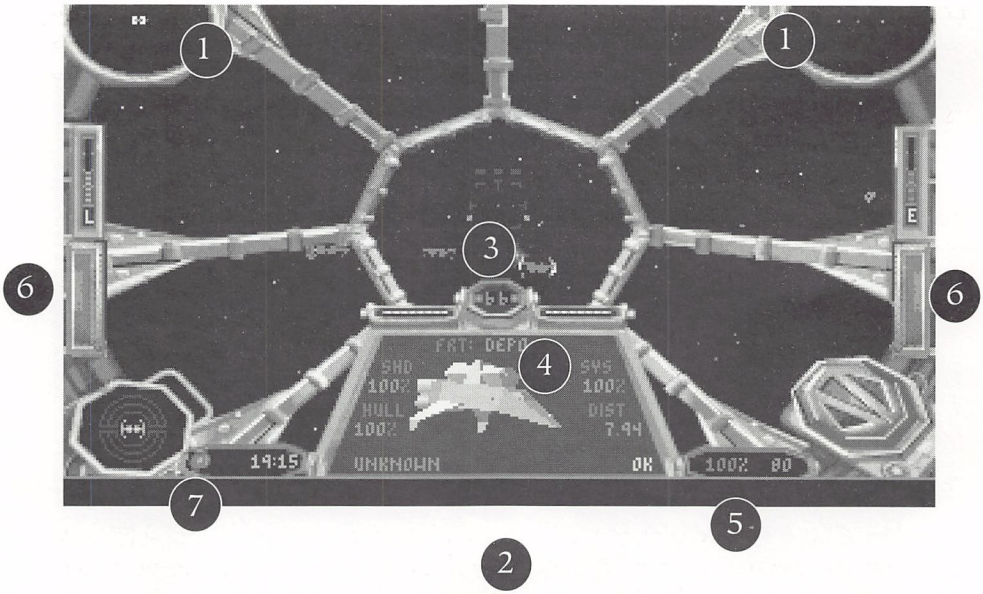
A. Choix du Vaisseau
B. Choix de la Mission
C. Début de la simulation
D. Quitter

Vérification des instruments

Une semaine s'était déjà écoulée lorsque Maarek eut pour la première fois l'occasion de piloter un bombardier TIE. L'instructeur, un certain Capitaine Trox, était assis lui aussi dans le cockpit modifié, et aidait Maarek à se familiariser avec les commandes et les instruments. Maarek, bien sûr, connaissait déjà une partie de ces informations techniques grâce à son expérience de mécanicien, mais il ne disait pratiquement jamais rien.

"La première chose à faire, cadet Stele, est de vous installer dans votre siège, d'ajuster les sangles et de mettre votre casque. La plupart de nos vaisseaux ne sont pas équipés de systèmes de survie. Votre casque et votre masque sont donc indispensables pour respirer. Donc, n'oubliez pas de vérifier tout ça avant de décoller."

Maarek mit son casque et sentit l'air légèrement confiné du système d'alimentation en oxygène. Le capitaine Trox attacha le sien et parla dans le micro du Comlink. Sa voix semblait faible dans le haut-parleur, mais bien claire. Il expliqua à Maarek les différentes procédures à suivre pour le décollage, et des bras automatisés soulevèrent le bombardier TIE pour le transporter vers les rails du hangar, qui menaient à la plate-forme de lancement.

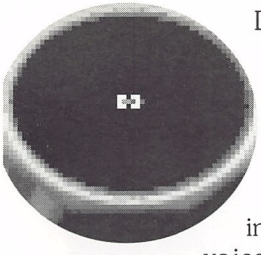


1. Scanners
2. CMD
3. HUD de tir
4. Armement
5. Réglage de la puissance
6. Distributeur d'énergie (LMB)
7. Boucliers et Dégâts

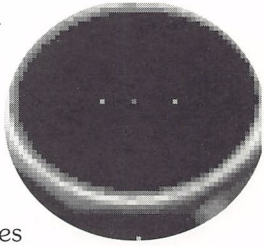
Ils allumèrent les deux moteurs à ions et décollèrent. Trox pilotait le vaisseau avec les commandes auxiliaires et ils se retrouvèrent rapidement dans l'espace, le Vengeance s'éloignant rapidement derrière eux.

"Aujourd'hui, vous allez apprendre à reconnaître les différentes commandes du cockpit. Dans ce vaisseau d'entraînement, toutes les parties du cockpit sont clairement identifiées, et je ferai référence à ces labels pour vous les indiquer. Ecoutez-moi attentivement. Je n'aime pas me répéter. Et il vaut mieux ne pas être coincé avec moi dans un cockpit aussi petit lorsque je suis de mauvaise humeur."

1. Scanners



Dans le coin supérieur droit, vous pouvez voir les écrans des scanners avant et arrière. Votre vie dépend de ces écrans, et vous devez apprendre à lire et à comprendre les informations affichées.



Le scanner avant (à gauche) vous indique tout ce qui se trouve devant vous. Les vaisseaux alliés (Empire) sont affichés en rouge. Lorsqu'un point rouge est affiché au centre de l'écran du scanner, le vaisseau est droit devant vous. Les vaisseaux non identifies sont représentés par des points verts. Les vaisseaux ennemis sont représentés par des points bleus ou mauves. Plus le point est clair, plus le vaisseau est proche. Toute cible sélectionnée sera affichée entre parenthèses sur les scanners.

Toutes ces informations sont identiques pour le scanner arrière, mais les points représentent les vaisseaux qui sont derrière vous. Consultez cette fiche si vous avez oublié ces instructions de base. Des questions?

Rouge = Alliés	**Jaune = Missiles**
Vert = Ennemis	**Blanc = Mines, Sondes & Satellites**
Bleu ou Mauve = Vaisseaux ou objets non identifiés	

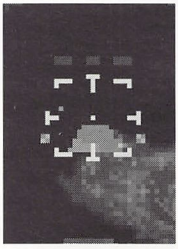
Maarek n'avait aucune question à poser.

2. CMD

Voici le CMD. Habituez-vous à lire souvent ces informations. La cible sélectionnée apparaîtra sur l'écran. Pour faire défiler les différentes cibles, appuyez sur la touche "T" de votre console de commande. Pour voir l'ennemi ou le vaisseau non identifié le plus proche, appuyez sur la touche R. Pour revenir en arrière, appuyez sur la touche Y de la console.

Sur l'écran, vous verrez la cible, son identification si elle a pu être établie, sa distance par rapport à votre position, et son cap (très utile pour préparer une attaque). De plus, le CMD peut généralement vous fournir des informations sur le vaisseau ciblé, notamment sur son contenu, l'état de sa coque, de ses boucliers et de ses systèmes. Si la coque du vaisseau ennemi est endommagée, vous l'avez eu. N'oubliez pas que la plupart des chasseurs Rebelles sont équipés de boucliers: si vous avez réussi à endommager leur coque, vous pouvez facilement les détruire.

3. HUD de tir



Lorsque vous avez mis votre casque, vous avez peut-être remarqué un affichage en mouvement au centre de la baie avant. Il s'agit de votre système de visée HUD. La plupart des chasseurs Impériaux sont équipés de systèmes de visée. Nous utilisions autrefois des viseurs manuels, mais peu de pilotes sont encore capables de tirer comme ça.

Ce que vous voyez là, mon garçon, est un système de conduite de tir à senseurs extrêmement sophistiqué. Il vous indique lorsque vous êtes à portée de tir en virant au vert. Moi, si je trouve que je ne suis pas assez bien placé pour tirer, je ne tiens pas compte du vert. Mais vous, les jeunes pilotes, vous semblez aimer ça. Oh, et si une cible n'est pas visible à l'oeil nu, elle sera entourée d'un carré jaune.

Autour du HUD, vous verrez la configuration d'armement utilisée: si vos lasers sont couplés ou non. Ce vaisseau dispose de deux systèmes laser. Certains chasseurs en auront peut-être plus. Vous pouvez tirer séparément avec chaque laser, ou les coupler. Le même système de conduite de tir est utilisé pour les missiles, et vire au jaune lorsqu'une cible a été repérée et que le système est verrouillé dessus. En haut du HUD, vous voyez le PIME (Panneau Indicateur de Menace Extérieure). Surveillez bien ces trois indicateurs si vous voulez survivre. Ils vont indiqueront si votre vaisseau est visé par le système de conduite de tir d'un autre vaisseau. L'indicateur de gauche s'allume si un laser ennemi est verrouillé sur vous, celui du milieu si un vaisseau amiral vous vise, et celui de droite si un missile se dirige vers vous.

4. Armement

Au-dessus du CMD, vous pouvez voir le statut de votre armement: le nombre de missiles ou de torpilles est indiqué au centre. Sur un chasseur TIE, ce chiffre sera nul, mais il varie selon le type de vaisseau.

Les deux barres de chaque côté du statut de l'armement représentent la charge de vos lasers. Ils se rechargent en deux phases. Un chargement normal est indiqué par un vert pâle. Une fois le niveau de puissance normale atteint, les lasers passeront en surcharge. Vous pouvez tirer tant que la barre ne devient pas noire. Ensuite, vous devrez attendre que vos lasers se rechargent.

"Et vous définissez la puissance de rechargement avec la touche F9, c'est ça?" rajouta Maarek, oubliant la règle du silence.

Trox grogna. "Oui. Je vois que vous êtes attentif. Vous aurez des points pour ça. Maintenant, taisez-vous et écoutez."

"Bien, Sir." répondit Maarek. Pour être franc, il connaissait déjà tout ça, et il commençait à s'ennuyer un peu. Il se demandait si ce type avait vraiment quelque chose à lui apprendre.

5. Réglage de la puissance

Chaque chasseur stellaire est équipé d'un affichage digital de puissance. Son emplacement peut varier selon le type de vaisseau. Habituez-vous à le lire. Sur ce vaisseau, il est à droite du CMD. Le premier chiffre indique la puissance des moteurs en pourcentage par rapport à la puissance maximum. Pour l'instant, nos moteurs sont à 100% de leur puissance. Le second chiffre correspond à votre vitesse relative. La vitesse d'un vaisseau est affectée non seulement par la puissance du moteur, mais aussi par le niveau de recharge des armes et des boucliers. J'y reviendrai plus tard, alors soyez attentif.

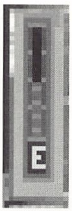
6. Distributeur d'énergie (LMB)

Le secret pour bien piloter un chasseur stellaire, c'est de bien gérer votre énergie. Chaque vaisseau est équipé d'un générateur qui délivre une certaine puissance, et la distribution de cette puissance affectera les performances de votre vaisseau.

Sur les chasseurs Impériaux standards, vous devez gérer l'énergie envoyée vers les moteurs, les armes, les boucliers (s'ils fonctionnent encore) et... vous

débrouiller. Le système d'affichage de l'allocation d'énergie s'appelle le LMB (pour Lasers - Moteurs - Boucliers). Examinez d'abord la barre d'énergie du moteur.

Moteurs



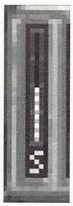
La plupart des nouvelles recrues confondent le régime moteur avec la puissance utilisée. Le contrôle de régime moteur affecte l'énergie disponible utilisée. Mais le moteur ne disposera pas toujours de suffisamment d'énergie pour atteindre une puissance de 100% si vous utilisez une partie de cette énergie pour recharger les boucliers ou les lasers.

Vous contrôlez le régime moteur de la main droite, et vous tenez le manche dans la main gauche. Mais vous ne modifiez pas l'énergie du moteur. Tout est basé sur la somme d'énergie du moteur utilisée pour recharger les armes et les boucliers. Vous avez compris, Stele?

Lasers

A côté de votre siège, vous pouvez voir un bouton F9. Il contrôle le taux de rechargement des armes. La barre "L" indique le pourcentage d'énergie du moteur qui est dérivé vers les lasers pour les recharger. Vous pouvez recharger les lasers suivant quatre taux différents: nul, minimum, normal, rapide ou maximum. Je vous indiquerai plus tard comment utiliser au mieux ces réglages.

Boucliers



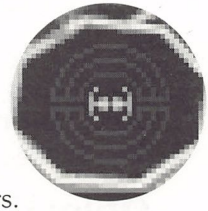
Le chasseur TIE standard n'est pas équipé de boucliers, et la barre de recharge des boucliers de ce vaisseau est recouverte d'une plaque de plasteel. Les prochaines versions de TIE seront peut-être équipées de boucliers et de nouveaux équipements. Sur les vaisseaux qui sont équipés de boucliers, comme les torpilleurs d'assaut, la barre d'énergie correspondante est située sous celle des armes, et elle fonctionne de la même manière.

Maarek remarqua une plaque sous la barre d'énergie du moteur, à droite du tableau de bord. "On dirait une autre jauge, non?" dit-il en la montrant du doigt.

Trox laissa échapper un soupir. "Les recrues trop curieuses qui m'interrompent ne survivent généralement pas à leur premier combat. Je vous dirai ce que vous devez savoir, et quand vous aurez besoin de la savoir. C'est bien compris, cadet?"

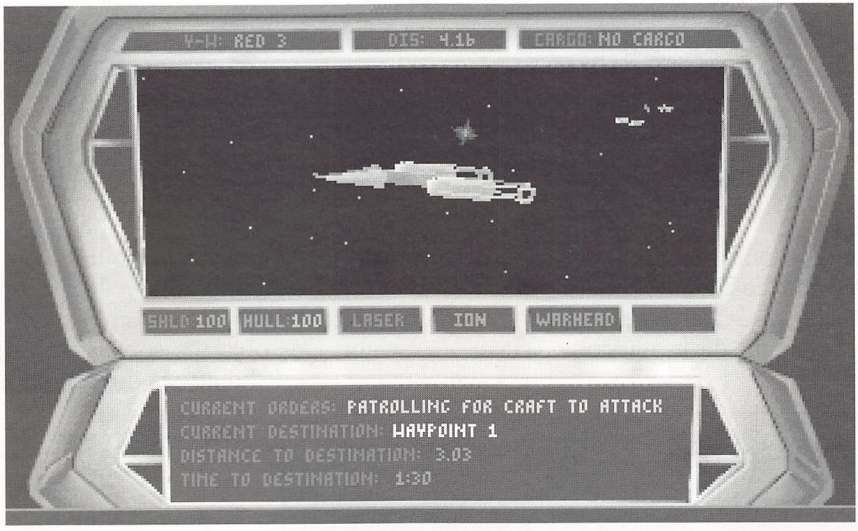
"Oui, Sir." répondit Maarek, craignant d'avoir encore plus d'ennuis s'il rajoutait quelque chose.

7. Boucliers et Dégâts



A gauche du CMD, un petit écran rond vous indique dans quel état est votre vaisseau. Il indique également la configuration des boucliers, si vous en avez. Le chasseur TIE n'a pas de boucliers. Il est plutôt basé sur sa vitesse et sa maniabilité, avec une bonne préparation et exécution des opérations. Mais certains vaisseaux Impériaux, comme les torpilleurs d'assaut, sont équipés de boucliers. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la touche S pour activer les différentes configurations de boucliers (avant, arrière, ou 360°). Si vos boucliers sont touchés, l'affichage virera du vert au jaune, puis du jaune au rouge. Si vous n'avez plus de boucliers, la dernière chose qui vous protège des tirs ennemis est la coque de votre vaisseau, et vous ne pourrez pas compter dessus pendant très longtemps. Les dégâts subis par la coque sont indiqués par les mêmes couleurs.

Indicateur de Menace

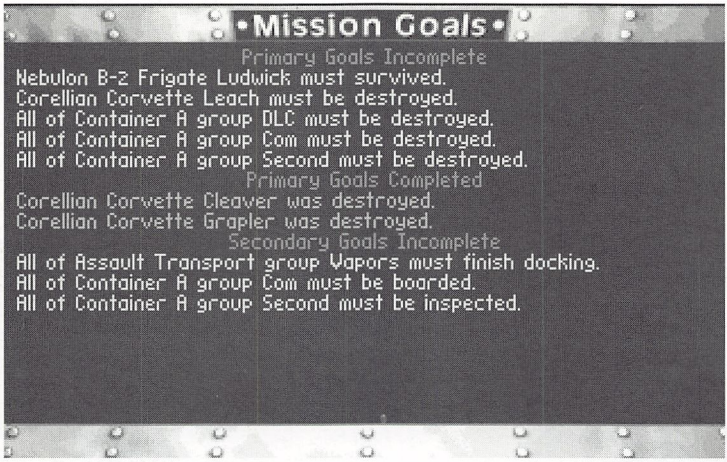


Nos progrès technologiques vous permettent d'examiner n'importe quel vaisseau ciblé. Le nom du vaisseau est affiché en haut de l'écran, ainsi que sa distance par rapport à votre vaisseau et sa cargaison, si elle a été détectée. Au milieu, vous verrez l'état de ses boucliers et de sa coque, les armes qui l'équipent, et vous saurez si le vaisseau tire ou non. La fenêtre inférieure contient diverses informations sur la cible, ses ordres, sa destination, sa distance par rapport à cette destination, et le temps nécessaire pour qu'elle y parvienne. Appuyez sur la touche Z pour activer l'écran de l'Indicateur de Menace.

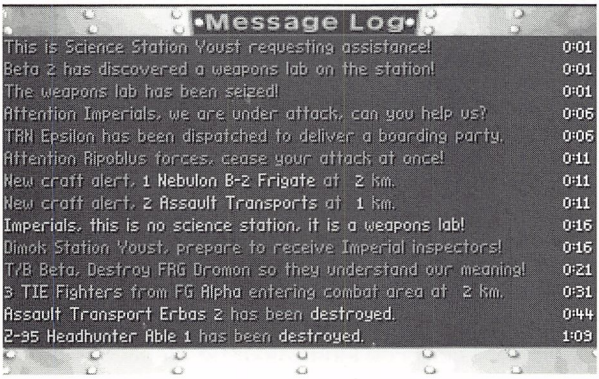
Ecrans d'Informations du Cockpit

En plus de l'affichage standard de combat, vous pouvez accéder à de nombreuses informations importantes pour votre mission. Ces EIC (Ecrans d'Informations du Cockpit) sont très importants pour bien jouer votre rôle dans les combats.

Objectifs de la Mission



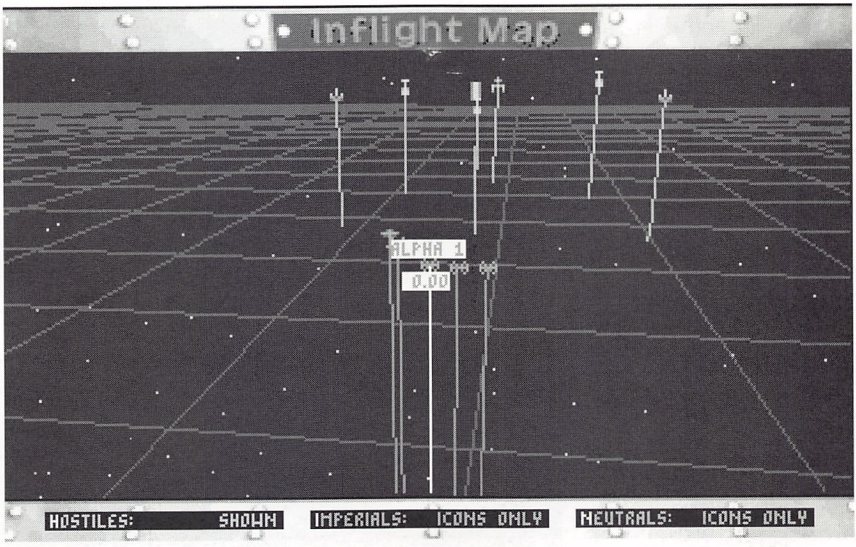
Pendant une mission, vous pouvez appuyer sur la touche G pour revoir les objectifs de la mission. Si vous ne savez plus exactement quelle est votre mission, lisez cet écran. Les informations seront mises à jour en fonction du déroulement de la mission. Activez-le souvent. Ces objectifs sont votre raison d'être là-dehors, cadet.



Messages

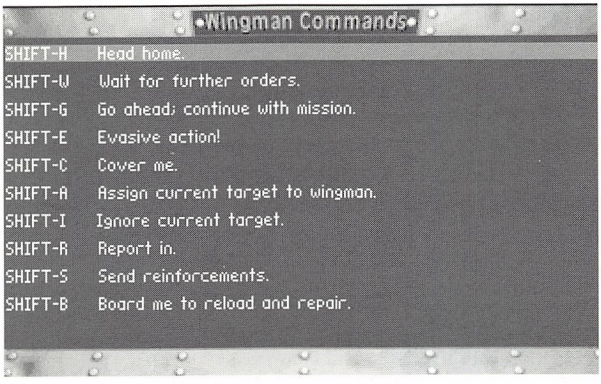
Appuyez sur la touche L pour revoir tous les messages radio et les rapports des systèmes de bord reçus pendant une mission... au cas où vous seriez trop occupé à éviter les tirs ennemis pour les voir lorsqu'ils arriveront.

Carte de Vol



Pendant une mission, vos scanners tiendront à jour une carte holographique indiquant tous les vaisseaux croisant dans les environs. Si vous appuyez sur la touche marquée d'un M, vous activerez cette carte. Utilisez votre manche pour vous déplacer sur la carte.

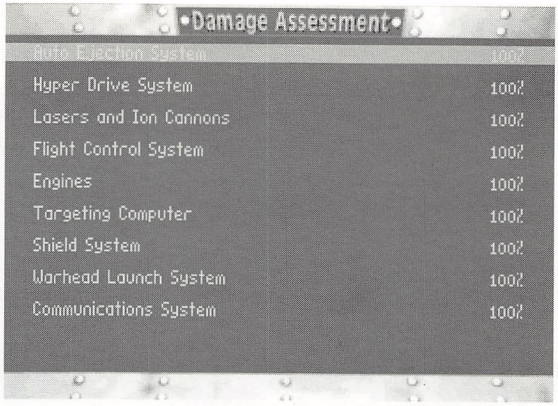
Ordres à votre coéquipier



Vous pouvez donner des ordres à vos coéquipiers, ou à tout autre vaisseau sous vos ordres. Utilisez les touches SHIFT et Z de votre console pendant le vol pour afficher la liste des ordres disponibles, ou donnez-les directement.

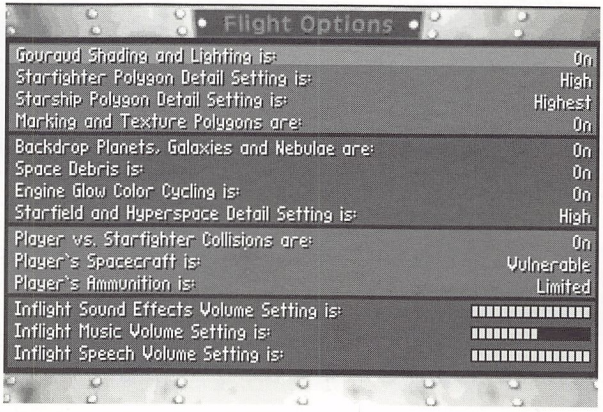
Rapport des Avaries

La touche D active le rapport des avaries. Utilisez cet écran pour définir des priorités pour les réparations et connaître l'état général de votre vaisseau. N'oubliez pas que vous n'aurez pas toujours le temps d'examiner ce rapport. Essayez plutôt de ne pas vous faire toucher.



Options de Vol

L'écran des options de vol vous permet de modifier les paramètres des systèmes de reproduction visuelle et audio. Appuyez sur la touche marquée ECHAPP (ESC) pour accéder aux options de vol pendant une mission.



Caméra de Bord

Chaque pilote doit garder des traces de ses actions. Pour activer la caméra, appuyez sur la touche C. Pour l'arrêter, appuyez à nouveau sur la touche C. A la fin de votre mission, tous les enregistrements seront montés et visionnés par vos supérieurs. Vous serez souvent invité à regarder à nouveau le film. Vous pouvez également revoir la mission en cours en appuyant sur la touche V et activer l'affichage du film dans votre casque.

Commandes au clavier

Pour voir la liste complète des commandes de votre vaisseau, appuyez sur la touche K de votre console.

Checklist de Combat

Pendant les combats, vous n'aurez pas beaucoup de temps pour réfléchir à ce que vous allez faire. Vous devez vous entraîner pour contrôler parfaitement votre vaisseau dès que vous entrerez dans l'espace. Vous allez maintenant apprendre la procédure conforme de préparation des opérations en cas de combat, et vous la répèterez jusqu'à ce qu'elle devienne automatique.

1. Appuyez sur la touche marquée d'un C pour activer votre caméra de bord. Les règlements Impériaux exigent que les pilotes conservent un enregistrement de leurs activités.
2. Appuyez sur la touche marquée d'un X pour coupler vos armes.
3. Appuyez deux fois sur la touche F9 pour recharger les lasers à puissance maximum. Si votre vaisseau dispose de boucliers, appuyez également deux fois sur la touche F10 pour les recharger au maximum
4. Poussez le moteur à fond.
5. Appuyez sur la touche R pour localiser et cibler le vaisseau ennemi le plus proche (chasseur stellaire, chasseur n'appartenant pas à l'Empire ou vaisseau légèrement armé).
6. Lorsque les lasers sont en surcharge, appuyez trois fois sur la touche F9 pour revenir à une puissance de rechargement normale.
7. Si vous avez des boucliers, revenez à une puissance de rechargement normale une fois qu'ils sont en surcharge.

Maarek exécuta la procédure plusieurs fois, et fit très peu d'erreurs. Mais Trox n'était pas satisfait, même s'il finit par la répéter parfaitement.

"Plus vite," ordonnait Trox. "Vous êtes aussi lent qu'un remorqueur. Où vous croyez-vous? A un dîner de famille? Vous allez bouffer du laser si vous ne vous bougez pas plus vite que ça."

Gestion de l'énergie

"Ce sera tout pour aujourd'hui, Stele. Vous voulez nous ramener?"

"Avec plaisir, Sir," répondit Maarek, qui effectuait déjà un virage serré pour revenir vers le Destroyer Stellaire. Maarek parvint à se retenir de parler, malgré son envie de poser des questions. Mais Trox semblait d'humeur bavarde ce jour-là.

"Le secret du contrôle de votre vaisseau, c'est la gestion de l'énergie," dit-il brusquement. "Vous vous souvenez de ce que je vous ai dit au sujet de l'affichage LMB?"

"Je m'en souviens, Sir," répondit prestement Maarek.

"Très bien. Je veux que vous ralentissiez le chasseur de la manière la plus efficace possible."

La main de Maarek s'approcha des commandes, et il allait réduire la puissance du moteur lorsqu'il s'arrêta et réfléchit rapidement à l'ordre que lui avait donné Trox. La manière "la plus efficace"... Maarek appuya deux fois sur la touche marquée F9, dérivant la puissance pour pousser les lasers au maximum.

"Bien..." dit la voix de Trox déformée par le micro. "Vous marquez un point, mon garçon. Les bleus comprennent rarement aussi vite. OK. Nous allons prendre un peu d'avance sur la deuxième leçon.

Si vous contrôlez votre énergie, vous contrôlez votre vaisseau. Ceci est encore plus vrai avec les vaisseaux disposant de boucliers. Voici les configurations de base que vous utiliserez dans les vaisseaux équipés de boucliers. Dans les chasseurs sans boucliers, vos options sont beaucoup plus limitées.

Maarek vit la liste suivante s'afficher sur l'écran du CMD:
Réglages normaux (Aucune menace)
Canons: 50%
Boucliers: 50%
Régime: Pleine puissance

Vitesse maximum
Canons:0
Boucliers:0
Régime: Pleine puissance

Vitesse et puissance de feu maximum
Canons:100%
Boucliers:0
Régime: Pleine puissance

Configuration normale d'attaque
Canons: 100%
Boucliers: 50%
Régime: Pleine puissance

Vitesse minimum:
Canons: 100%
Boucliers: 100%
Régime: Selon les besoins

"Si vous êtes aussi intelligent que vous en avez l'air, mon garçon, vous allez imprimer ces configurations dans votre mémoire. Si elles deviennent automatiques dans les situations nécessaires, vous aurez une chance de vous en sortir."

Ils approchaient du Destroyer Stellaire, et Trox laissa Maarek s'occuper des communications avec le contrôle de bord. Ils furent rapidement tractés dans le hangar, et les bras automatiques ramenèrent le TIE dans le hangar. Le premier vol d'instruction de Maarek venait de se terminer. Et il avait tout de même fini par apprendre quelque chose!

Mission de surveillance

La première mission de Maarek en tant que pilote officiel fut une mission de routine à un point de rendez-vous. Il était temporairement basé sur une petite corvette. Rien à voir avec l'immense Destroyer Stellaire.

Il entrait dans la salle de préparation des pilotes pour la première fois. Ce n'était en fait qu'un long couloir bordé de combinaisons de pilotes de TIE, surmontées par des rangées de casques jusqu'à l'infini. On aurait dit un placard à trophées orbital, et une vision passa dans l'esprit de Maarek: celle d'une créature géante qui collectionnait les pilotes de TIE pour le plaisir. Il chassa vite cette vision de son esprit et se mit à chercher sa combinaison.

Il n'y avait qu'un seul autre pilote dans la salle. Il était en train d'enfiler facilement sa combinaison, et Maarek s'arrêta un instant pour l'observer. Le pilote mit son casque, le scella avec précaution à la combinaison, et enfila ses gants en dernier. Il se retourna, comme s'il remarquait Maarek pour la première fois.

"C'est une mission facile," dit-il, la voix déformée par le son aigu et nasillard du haut-parleur. "Je m'appelle Cadrath. Tu es la nouvelle recrue? Stele?"

Maarek acquiesça.

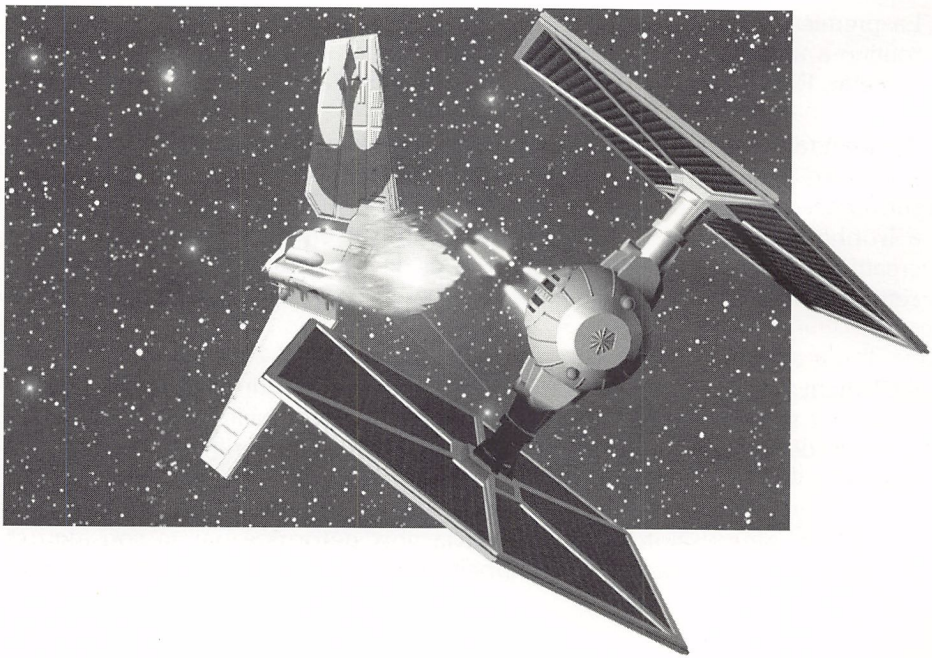
Cadrath lui tendit sa main gantée, et Maarek tendit la sienne. "Tu ferais mieux de te préparer. Nous décollons dans quelques minutes. Celle-là, c'est la tienne." Cadrath lui montrait une combinaison identique à toutes les autres.

Maarek hocha à nouveau la tête. "Merci," dit-il en enfilant la combinaison en premier, puis les bottes, le casque et les gants. Cadrath lui expliqua la procédure de vérification, notamment les tubes respiratoires.

"Sans système de survie à bord des chasseurs TIE, nous sommes obligés de nous fier à notre combinaison pour nous protéger du vide de l'espace," dit-il à Maarek. "Vérifie toujours bien tout," ajouta-t-il.

Maarek suivit Cadrath vers la baie de chargement. Le dock de chasseurs TIE de la corvette était tout petit, et il trouva rapidement le vaisseau qui lui avait été assigné. C'était un ancien modèle de chasseur TIE, portant les marques de nombreux combats, et Maarek se dit en lui-même qu'il valait mieux que les ateliers de réparation de la corvette soient bien équipés.

Il n'avait pas le temps d'inspecter le vaisseau. Maarek respira profondément et monta à bord du vaisseau, attacha les sangles et vérifia son équipement. Il



alluma ensuite les moteurs et les bras robotisés soulevèrent le vaisseau pour le placer en position vers le sas. Quelques instants plus tard, il était dans l'espace, et sentit l'effet hilarant du vol en apesanteur. Puis la voix de Cadrath résonna dans le Comlink.

"Suis-moi en formation, Stele. Nous sommes en mission de surveillance."

Il s'agissait d'une mission de routine banale. Il suffisait de voler près de plusieurs cargos et transporteurs qui étaient sortis de l'hyperespace dans le secteur et de les scanner. Puis un groupe de six transporteurs arriva, et Maarek poussa ses moteurs à fond, virant pour les rattraper. Il activa son détecteur de cibles pour le verrouiller sur le premier transporteur et se dirigea droit sur eux. Lorsqu'il fut assez près du transporteur, ses scanners indiquèrent qu'il transportait une cargaison légale, des aliments. "De la nourriture en route vers une planète lointaine..." pensa Maarek. Il activa à nouveau le détecteur de cibles pour le verrouiller sur le second transporteur.

C'était vraiment une mission de routine. Jusqu'à ce qu'il s'approche du cinquième transporteur.

"Des armes!" dit-il dans le Comlink. "J'ai une cargaison d'armes ici."

La réponse fut immédiate: "Beau travail, Stele, nous envoyons de l'aide."

Au même moment, l'ordinateur de bord lui indiqua que plusieurs navettes venaient d'émerger de l'hyperespace. Elles ne s'étaient pas identifiées, ce qui prouvait bien leurs intentions hostiles. Maarek repéra la plus proche sur le détecteur de cible et engagea son TIE dans un virage serré.

Il se rapprocha rapidement de la navette, et vit l'horrible emblème de l'Alliance Rebelle sur son aileron dorsal. La navette Rebelle était relativement lente, et Maarek fut obligé de réduire la puissance du moteur aux deux tiers, même après avoir poussé la puissance de charge des lasers au maximum. Il ouvrit immédiatement le feu, aligné sur l'arrière de la navette. Lorsqu'il fut assez près d'elle, son identification fut confirmée sur l'ordinateur de bord. Il surveillait l'indicateur entre deux tirs pour voir comment résistait la navette.

Alors qu'il était toujours occupé à tirer sur la navette, d'autres chasseurs TIE firent irruption, et il vit les lasers ennemis fuser dans tous les sens.

"Allez!" dit-il impatiemment. Il parlait à ses lasers, qui mettaient un temps considérable à détruire la navette. Il avait hâte d'aller aider les autres pilotes.

Mais les boucliers de la navette résistaient bien, et même avec les lasers à pleine puissance, ils tenaient longtemps.

La navette vira brusquement à droite. Une autre navette apparut juste derrière elle. Elle se dirigeait tout droit vers le TIE sans boucliers de Maarek. Son indicateur de menace s'alluma et il vira au dernier moment pour éviter le tir ennemi. Mais il avait compté sans les tirs des autres chasseurs TIE, et il faillit croiser le laser d'un pilote qui venait d'engager le combat. Il fut sauvé à la dernière seconde par ses réflexes.

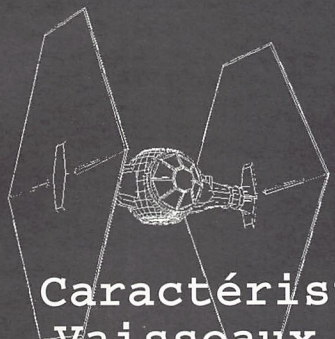
Il repéra rapidement la navette qui lui avait échappé, et manoeuvra pour se retrouver à nouveau derrière elle. Mais ses mains tremblaient et il pouvait sentir la sueur couler sur son visage, sous le casque étouffant. Sa respiration était saccadée. C'était vraiment facile de mourir dans un de ces engins. Pargo avait raison.

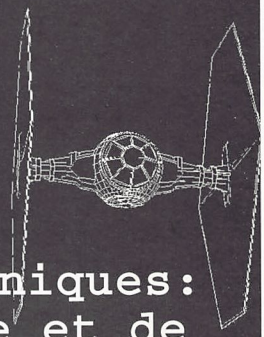
Finalement, Maarek survécut à cette mission. Il avait abattu trois des navettes Rebelles qui arrivaient par vagues. Deux chasseurs TIE seulement avaient été perdus dans la bataille, et les Rebelles avaient été mis en fuite. Le commandant de l'escadron félicita les survivants et une courte cérémonie eut lieu en l'honneur de ceux qui étaient morts au combat.

Maarek se retira dans ses quartiers temporaires après la cérémonie, et resta pendant une heure assis, la tête dans les mains. Il avait vu mourir un pilote de l'Empire. Son chasseur TIE avait percuté un vaisseau Rebelle et s'était désintégré. Les boucliers du vaisseau Rebelle en avaient pris un coup, mais la navette n'avait pas été détruite. Ce fut un moment dramatique. Maarek réalisait que le seul moyen pour un pilote Impérial de survivre était de voler avec le meilleur vaisseau. Il n'y avait qu'un seul moyen d'avoir cette occasion. Il devait être le meilleur pilote de son escadron. Il devait gagner le droit de figurer parmi les pilotes d'élite. Car seuls ces pilotes pouvaient espérer survivre assez longtemps.

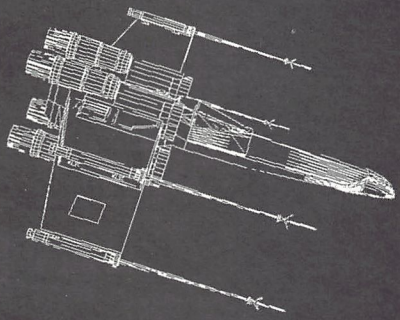
Soudain, une vision apparut devant les yeux de Maarek. Il voyait comme une sorte de tunnel qui s'étirait vers le futur. Au bout du tunnel, une vive lumière l'attirait. Etait-ce une mort brutale et prématurée, ou deviendrait-il un héros de l'élite Impériale? Il se posa la question jusqu'à ce qu'il s'endorme. Dans son rêve, il entendit la voix de l'Empereur.

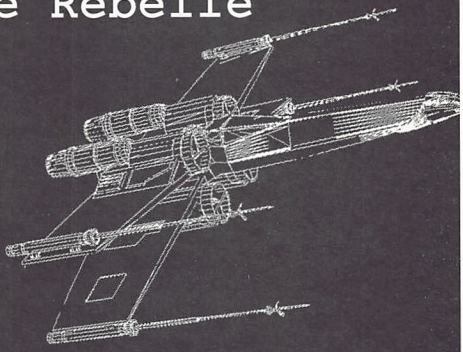
"Maarek. Tu as été choisi pour te joindre à nous, te joindre à nous pour le bien de tous... Tu m'appartiens."



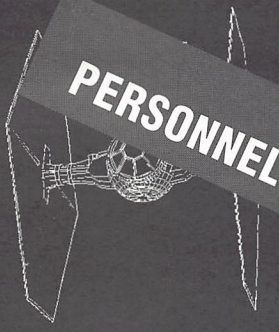


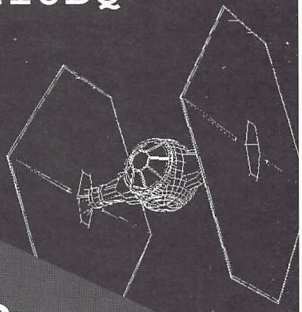
Caractéristiques techniques: Vaisseaux de l'Empire et de l'Alliance Rebelle





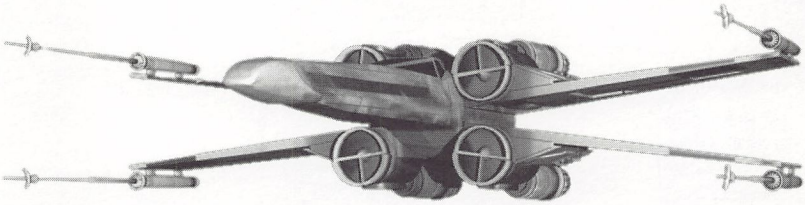
Doc N° V492771S118DQ





TOP SECRET
PERSONNEL AUTORISÉ UNIQUEMENT

Chasseurs stellaires de l'Alliance



Alors que les anciens sénateurs mécontents et les dissidents continuent d'attirer les faibles d'esprit de leur côté, les forces ridicules de la Rébellion ont réussi à s'attirer la sympathie de certaines races. En dehors de la race inférieure de Mon Calamari, qui rénove son énorme flotte stellaire pour aider l'Alliance, nous avons été trahis par certaines compagnies importantes qui travaillaient officiellement pour l'Empire, notamment l'Incom Corporation, qui a volé les prototypes de X-Wing pour les donner à l'Alliance.

Etant donné leur manque de ressources et de travailleurs qualifiés, nous pensions que ces ignobles rebelles ne pourraient jamais construire de chasseurs stellaires assez puissants, mais ils ont dépassé nos prévisions. Plusieurs escadrons de X-Wings sont opérationnels, et de nouveaux appareils sont construits dans des installations secrètes que nous n'avons pas encore localisées. Nous avons également reçu des informations sommaires sur deux autres chasseurs stellaires de l'Alliance, le Y-Wing et le A-Wing.

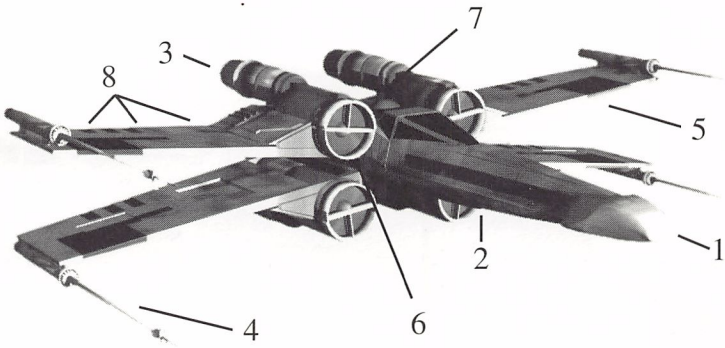
Le Y-Wing n'a rien de secret. Avant l'arrivée de ces maudits X-Wings, le Y-Wing était le chasseur stellaire de base des rebelles. En fait, il est fort possible que ces chiens de la planète Koensayr aient été mêlés à la trahison d'Incom. En tout cas, de nombreux Y-Wings ont été observés, et la plupart des Y-Wings construits avant la Rébellion sont aujourd'hui aux mains de l'Alliance.

Le A-Wing est le nouvel appareil des Rebelles, conçu pour faire face à nos intercepteurs TIE. Il est rapide, maniable, et semble être équipé de nouveaux capteurs de brouillage spéciaux. Ces A-Wings sont parvenus plusieurs fois à attaquer nos vaisseaux amiraux avant d'être détectés. Le A-Wing est équipé de moteurs Novaldex J-77 "Event Horizon", très efficaces et très puissants. S'ils sont relativement faibles en attaque avec leurs deux canons à ions, ils tirent des missiles à concussion, et doivent donc être considérés comme une menace à longue portée. Nous sommes intéressés par la capture d'un A-Wing pour une étude plus approfondie.

Le B-Wing est un nouveau prototype de chasseur lourd. Les Rebelles, dans leur désespoir, l'ont adopté pour leurs besoins. Les B-Wing sont lourdement armés, mais ils sont lents et tombent souvent en panne. Mais leur puissance de feu est énorme, et les pilotes Impériaux doivent mettre à profit la vitesse et la maniabilité de leurs vaisseaux pour vaincre un B-Wing. N'essayez pas de l'affronter directement. En plus de son armement lourd, le B-Wing dispose de boucliers très puissants.

X-wing

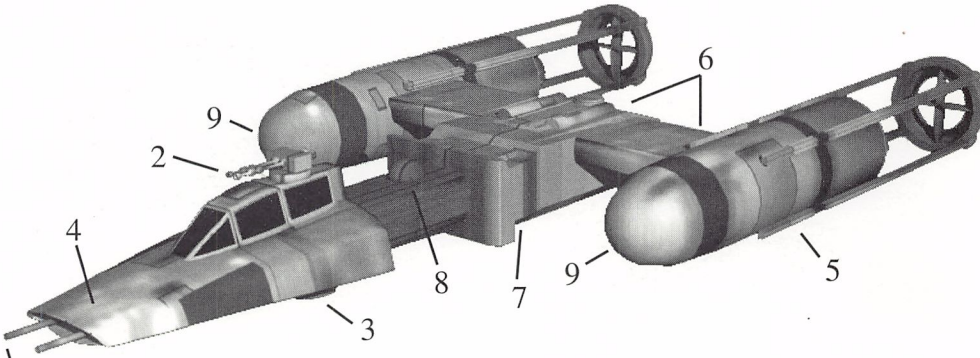
Nom - Modèle N°:	T-65C A2 X-Wing
Concepteur - Constructeur:	Incom
Désignation:	Chasseur de combat
Equipage:	1 pilote et 1 droïde Astromech
Générateur de puissance:	Cellules cryogéniques Novaldex O4-Z et réacteur à ionisation
Système de propulsion:	4 réacteurs Incom 4j.4 (300 KTU)
Vitesse maximum:	100 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle Torplex Rq8.Y
Degré de maniabilité:	75 DPF
Navigation:	Droïde Astromech (généralement 1 unité R2)
Hyperespace:	Unité Incom GBk-585
Systèmes de senseurs:	Fabritech ANS-5d avec un panneau PTAD (Phased Tachyon Detection Array) modèle PA-9r de longue portée et un panneau PTAG (Primary Threat Analysis Grid) modèle PG-7u de courte portée
Ordinateur de visée:	Ordinateur de repérage Fabritech ANq 3.6 et système d'imagerie holographique "Sightline" IN-344-B
Armes:	4 canons laser Taim & Bak IX4 (indépendants ou couplés) et 2 lance-torpilles à protons Krupx MG7 (3 torpilles chacun)
Boucliers - Blindage:	Champs de protection avant et arrière Chempat (environ 50 SBD). Coque en alliage de titanium (environ 20 RU)
Caractéristiques spéciales:	Ailes réglables pour le vol atmosphérique



1 Panneaux de senseurs
2 Lance-torpilles à protons
3 Moteur principal
4 Canon laser
5 Aile réglable
6 Projecteur de bouclier
7 Unité R2
8 Réacteurs de contrôle en vol (sur le bord de fuite de l'aile)

Y-wing

Nom - Modèle N°:	BTL-A4 Y-Wing
Concepteur - Constructeur:	Koensayr
Désignation:	Chasseur bombardier de longue portée
Equipage:	1 pilote et 1 droïde Astromech
Générateur de puissance:	Cellules cryogéniques Thiodyne O3-R et réacteur à ionisation
Système de propulsion:	4 moteurs à fission ionique Koensayr R200 (250 KTU)
Vitesse maximum:	80 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle Subpro NH-7
Degré de maniabilité:	50 DPF
Navigation:	Droïde Astromech (généralement 1 unité R2)
Hyperespace:	Unité Koensayr R300-H
Systèmes de senseurs:	Fabritech ANS-5d avec un panneau PTAD (Phased Tachyon Detection Array) modèle PA-9r de longue portée et un panneau PTAG (Primary Threat Analysis Grid) modèle PG-7u de courte portée
Ordinateur de visée:	Ordinateur de repérage Fabritech ANc 2.7 et système d'imagerie vectorielle "Quickscan" SI 5g7
Armes:	2 canons laser Taim & Bak KX5 (indépendants ou couplés), 2 canons à ions Armek SW-4 (indépendants ou couplés) et 2 lance-torpilles à protons Arakyd Flex Tube (4 torpilles chacun)
Boucliers - Blindage:	Champs de protection avant et arrière Chempat (environ 75 SBD). Coque en alliage de titanium renforcé Alusteel (environ 40 RU)

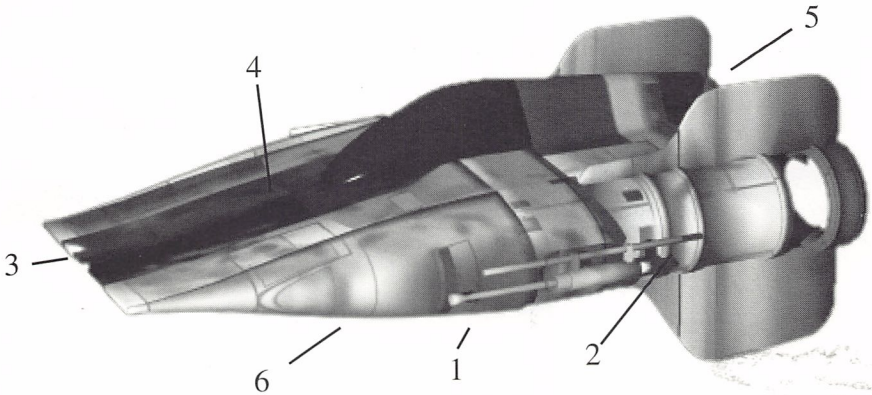


1 1 Canons lasers
2 Canons à ions
3 Lance-torpilles à protons
4 Ordinateur de visée
5 Moteurs à fission ionique
6 Réacteurs de contrôle en vol
7 Générateur de puissance Thiodyne
8 Unité R2
9 Système de senseurs

A-wing

Nom - Modèle N°:	RZ-1 A-wing
Concepteur - Constructeur:	Dodonna/Blissex
Désignation:	Intercepteur et chasseur de longue portée
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Convertisseur MPS BPr-99 et réacteur à fusion
Système de propulsion:	2 réacteurs Novaldex J-77 "Event Horizon" (400 KTU)*
Vitesse maximum:	120 MGLT*
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle avancé Torplex Rq9.z
Degré de maniabilité:	100 DPF
Navigation:	Ordinateur Microaxial LpL-449
Hyperespace:	Unité Incom GBk-785
Systèmes de senseurs:	Fabritech ANs-7e avec un panneau PTAD (Phased Tachyon Detection Array) modèle PA-9r de longue portée et un panneau PTAG (Primary Threat Analysis Grid) modèle PG-7u de courte portée
Ordinateur de visée:	Ordinateur de repérage Fabritech ANq 3.6 et système d'imagerie holographique "Sightline" IN-344-B
Armes:	2 canons laser Borstel RG9 (indépendants ou couplés) et 2 lance-missiles Dymek HM-6 (6 missiles chacun)
Boucliers - Blindage:	Champs de protection avant et arrière Sirplex Z-9 (environ 50 SBD). Coque en alliage de titanium (environ 15 RU)

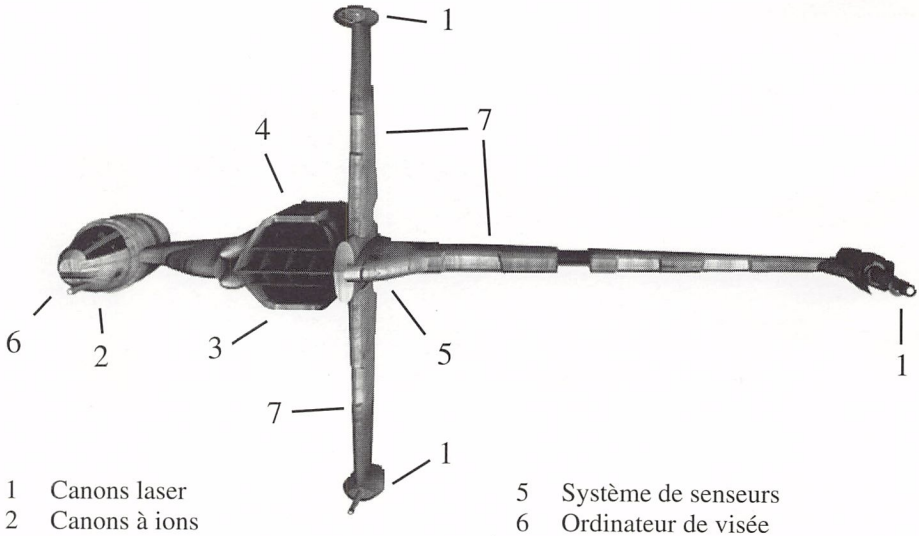
** Ces informations ne sont pas vérifiées. Les autres informations sont des estimations selon les enregistrements de télémétrie, les témoignages des pilotes et les rapports incomplets d'observateurs.*



1 Canon laser
2 Moteur Novaldex
3 Système de senseurs (?)
4 Ordinateur de visée Fabritech
5 Réacteurs de contrôle en vol
6 Lance-missiles (montage ventral)

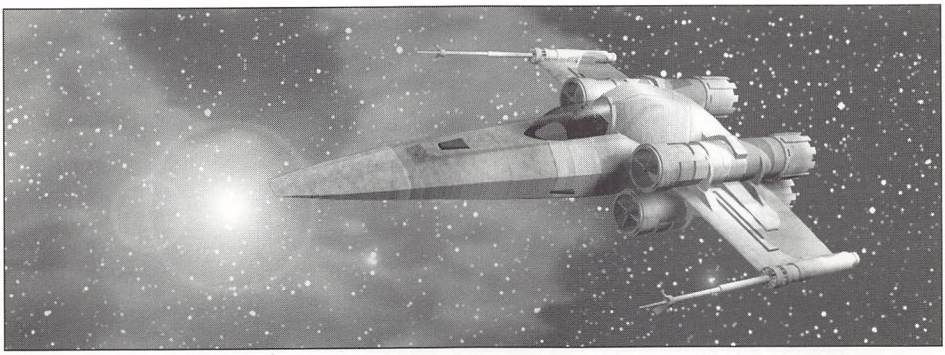
B-wing

Nom - Modèle N°:	B-wing
Concepteur - Constructeur:	Slayn & Korpil
Désignation:	Chasseur lourd d'assaut
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Cellules cryogéniques Vinop O2K et réacteur à ionisation
Système de propulsion:	4 réacteurs à fusion Slayn & Korpil JZ-5 (290 KTU)
Vitesse maximum:	90 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle Narmox HG.6w
Degré de maniabilité:	65 DPF
Navigation:	Ordinateur Microaxial LpM-549
Hyperespace:	Unité Slayn & Korpil HYd-997
Systèmes de senseurs:	Fabritech ANv-9q avec un panneau PTAD (Phased Tachyon Detection Array) modèle PH-5s et un panneau PTAG (Primary Threat Analysis Grid) modèle PK-8f de courte portée.
Ordinateur de visée:	Ordinateur de repérage Fabritech ANq 3.6 et système d'imagerie holographique "Sightline" IN-344-B
Armes:	3 canons laser Gyrhil R-9X (indépendants 3 canons à ions ArMek SW-7a (indépendants ou couplés) 2 lance-torpilles à protons Krupx MG9 (6 torpilles chacun)
Boucliers - Blindage:	Champs de protection avant et arrière Sirplex Zr-41 (125 SBD). Coque en alliage de titanium (60 RU)
Caractéristiques spéciales:	Ailes repliables pour le vol atmosphérique



1 Canons laser
2 Canons à ions
3 Lance-torpilles à protons
4 Moteur
5 Système de senseurs
6 Ordinateur de visée
7 Ailes repliables

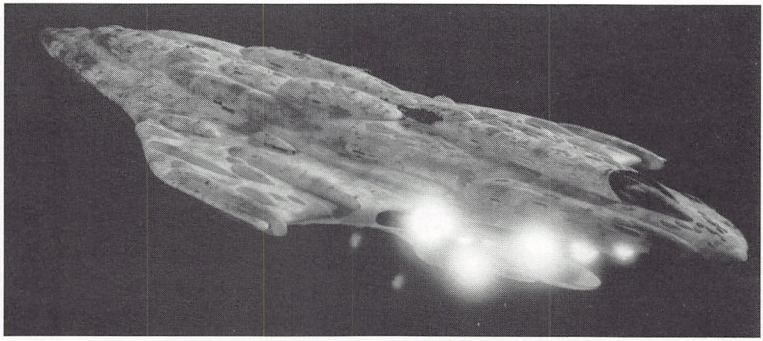
Headhunter (Chasseur de Têtes) Z-95



Si ce vaisseau est aujourd'hui surpassé par tous les autres chasseurs de la galaxie, le Z-95 est encore utilisé par les Rebelles et de nombreux pirates et autres criminels. Cette longévité ne peut s'expliquer que par la solidité de la structure du Z-95, sa disponibilité immédiate et ses faibles coûts de maintenance. Incom et Subpro ont fabriqué tellement de Z-95 au cours des dernières décades que nos statisticiens estiment qu'il y a actuellement plus de Z-95 en service que n'importe quel autre type de chasseur, à l'exception possible des chasseurs TIE standard. Les traîtres d'Incom se sont probablement inspirés du Z-95 pour concevoir l'ignoble X-Wing.

Nom - Modèle N°:	Headhunter Z-95
Concepteur - Constructeur:	Incom/Subpro
Désignation:	Chasseur
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Cellules cryogéniques Novaldex 03-R et réacteur à ionisation
Système de propulsion:	4 réacteurs à fission Incom 2a (275 KTU)
Vitesse maximum:	85 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle Vudyne CF-30
Degré de maniabilité:	60 DPF
Navigation:	Ordinateur Narmox Zr-390
Hyperespace:	Unité Incom Gbk-435
Systèmes de senseurs:	Fabritech ANS-5c avec un panneau PTAD (Phased Tachyon Detection Array) modèle PA-9r et un panneau PTAG (Primary Threat Analysis Grid) modèle PG-7u de courte portée
Ordinateur de visée:	Ordinateur de repérage Fabritech ANq 2.4 et système d'imagerie "Quickscan" SI 5g8
Armes:	2 canons laser Taim & Bak KX5 (indépendants ou couplés) 2 lance-missiles à concussion Krupx MG5 (6 missiles chacun)
Boucliers - Blindage:	Champs de protection avant et arrière XoLyyn (20). Coque en alliage de titanium (15 RU)

Croiseur Mon Calamari



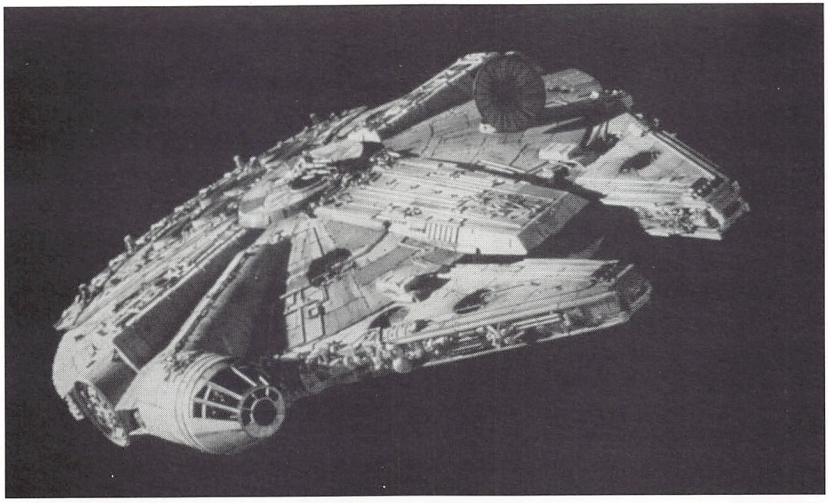
Ces créatures puantes de Mon Calamari, cette planète maudite, ont préféré exercer leurs talents avec nos ennemis. Nous ne savons pas comment ils peuvent construire des vaisseaux, car ils ne travaillent pas avec des plans ou des spécifications particulières. Mais il est vrai qu'ils ont transformé un grand nombre de leurs vaisseaux de luxe décadents pour les mettre au service de l'ennemi.

Leur plus gros vaisseau, appelé Croiseur Stellaire MC80, ressemble à une forme organique, plus exactement à un énorme cornichon, pour nos observateurs. Mais la plaisanterie est de courte durée quand on sait qu'il est équipé de 48 batteries de turbolasers et de 20 canons à ions. Ce vaisseau est un adversaire de taille, même pour un Destroyer Stellaire! Il ne pourrait certainement pas détruire notre vaisseau, mais pourrait l'endommager assez sérieusement.

Les vaisseaux Mon Calamari sont coriaces. Ils sont équipés de systèmes multiples, et sont difficiles à arrêter. Ils transportent également de nombreux soldats, et peuvent servir de base à plusieurs escadrons de chasseurs stellaires. Enfin, leur équipage est principalement composé de Calamari et de Quarren, et nos experts doivent admettre à regret la supériorité de ces deux races dans le domaine de l'exploration spatiale. Leur flotte de vaisseaux, mise à la disposition des Rebelles, est une aide inestimable à l'Alliance. Nous suggérons de détruire la planète Mon Calamari dès que l'occasion se présentera.

Nom - Modèle N°:	MC80a
Concepteur - Constructeur:	Mon Calamari
Désignation:	Vaisseau amiral
Longueur:	1200 mètres
Equipage:	5.402 (668 officiers, 4.734 soldats)
Armes:	48 turbolasers Taim & Bak XV9 (assistés par ordinateur), 20 batteries de canons à ions ArMek SW-7, et 6 projecteurs de rayons tracteurs Phylon-Q7
Escadrons de starfighters:	2 X-Wing, 3 Y-Wing, 1 A-Wing.

Transporteur Coréllien



Le transporteur léger Coréllien, ou Transporteur Coréllien YT-1300, est l'un des vaisseaux de commerce les plus courants dans la galaxie. Autrefois, il régnait en maître dans les domaines du fret et du commerce, mais de nombreuses sociétés ont préféré depuis quelques années utiliser les cargos et les containers, qui permettent d'acheminer plus facilement des cargaisons plus importantes.

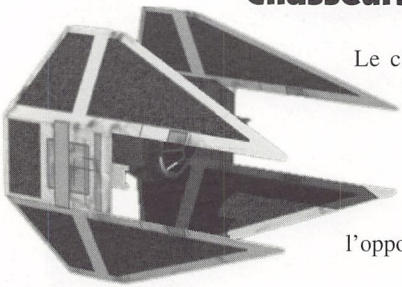
Les transporteurs Corélliens ont de nombreuses formes, mais ils sont en général petits, inconfortables, et difficiles à piloter. Malgré ces défauts, de nombreux marchands, pour la plupart de la Limite Extérieure, ne jurent que par eux et ont du mal à les abandonner.

Le plus célèbre transporteur Coréllien appartient à un contrebandier et sympathisant des Rebelles, Han Solo. Nos sources indiquent que le Millenium Falcon a été constamment modifié pour pouvoir distancer les chasseurs stellaires, et plusieurs rapports confirment ce fait. Que cela soit vrai ou faux, peu importe, mais il est clair que de nombreux criminels et ces chiens de Rebelles utilisent encore des transporteurs Corélliens pour acheminer le produit de leurs rapines.

Nom - Modèle N°:	Transporteur Coréllien YT-1300
Concepteur - Constructeur:	Corellian Engineering Corporation
Désignation:	Transporteur léger
Longueur:	27 mètres
Equipage:	2
Armes:	1 canon laser Taim & Bak H4

Vaisseaux de l'Empire

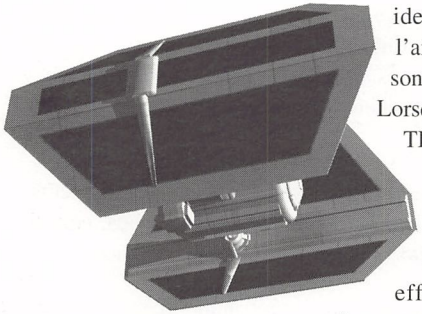
Chasseurs TIE



Le chasseur à double moteur ionique TIE (Twin Ion Engine) est le starfighter principal de l'Empire. Il existe plusieurs modèles de TIE actuellement en service dans la flotte. Aucun autre appareil n'existe en aussi grand nombre dans la galaxie. Notre chasseur TIE se comporte très bien contre l'opposition.

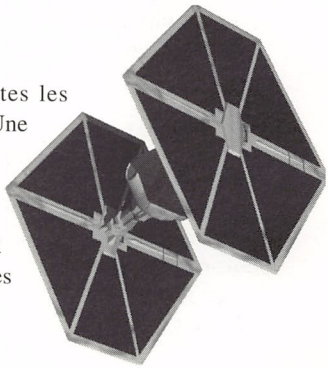
Tous les chasseurs TIE sont construits par la compagnie SFS (Sienar Fleet Systems), anciennement connue sous le nom de Republic Sienar Systems. SFS a construit une énorme quantité de chasseurs TIE, mais la production a baissé depuis quelque temps, le matériel étant actuellement utilisé pour des projets top secret non traités dans ce document.

Propulsion



Le système de propulsion de tous les chasseurs TIE est identique, et composé de deux moteurs à ionisation. A l'aide d'accélérateurs de micro-particules, les gaz ionisés sont accélérés pratiquement jusqu'à la vitesse de la lumière. Lorsqu'ils sont éjectés par les tuyères réglables du chasseur TIE, la poussée résultante en fait un appareil très rapide et très maniable. Un conversion masse-énergie extrêmement efficace et l'addition de panneaux solaires permettent aux chasseurs TIE de transporter très peu de carburant. Comme il ne peuvent pas effectuer de sauts en hyperespace, les chasseurs TIE s'aventurent rarement loin de leur vaisseau amiral. L'addition d'un générateur d'hyperespace affecterait les performances de l'appareil et coûterait une somme considérable à l'Empire, étant donné le grand nombre de chasseurs TIE actuellement en service.

Maniabilité



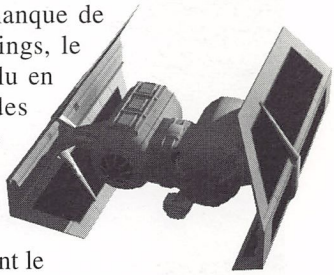
Les jets d'ions peuvent être orientés dans pratiquement toutes les directions, ce qui rend le chasseur TIE extrêmement maniable. Une fois que le pilote connaît bien l'appareil, il peut effectuer des manoeuvres complexes qui suffisent à semer les poursuivants les plus déterminés. Mais certaines manoeuvres poussent l'appareil dans ses limites. Il est déconseillé par exemple de faire un virage à 180 degrés et de s'arrêter brusquement, l'appareil pourrait subir des dégâts importants:

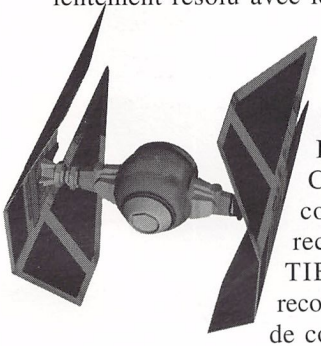
Systèmes d'armement

L'armement standard des chasseurs TIE consiste en 2 canons laser montés dans les coques sphériques de l'appareil. Ces canons étaient alimentés à l'origine par les moteurs à ionisation, mais les performances des chasseurs TIE au combat s'en ressentaient. Des batteries de puissance séparées furent ensuite installées, permettant d'augmenter la puissance de feu sans réduire les performance en vol de l'appareil. Selon les modèles, l'armement des chasseurs TIE peut varier.

Boucliers

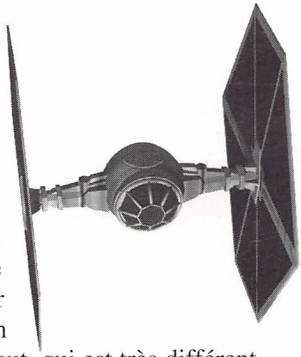
Le plus gros point faible des chasseurs TIE est leur manque de boucliers déflecteurs. Contre les X-Wings ou les Y-Wings, le chasseur TIE est parfois désavantagé. Nous avons résolu en partie ce problème avec le nombre de chasseurs et des tactiques supérieures, mais les panneaux solaires blindés et les coques ne résistent pas très longtemps aux lasers, sans parler des torpilles à protons. Ce problème est lentement résolu avec le développement de nouveaux modèles de chasseurs, notamment le TIE avancé.



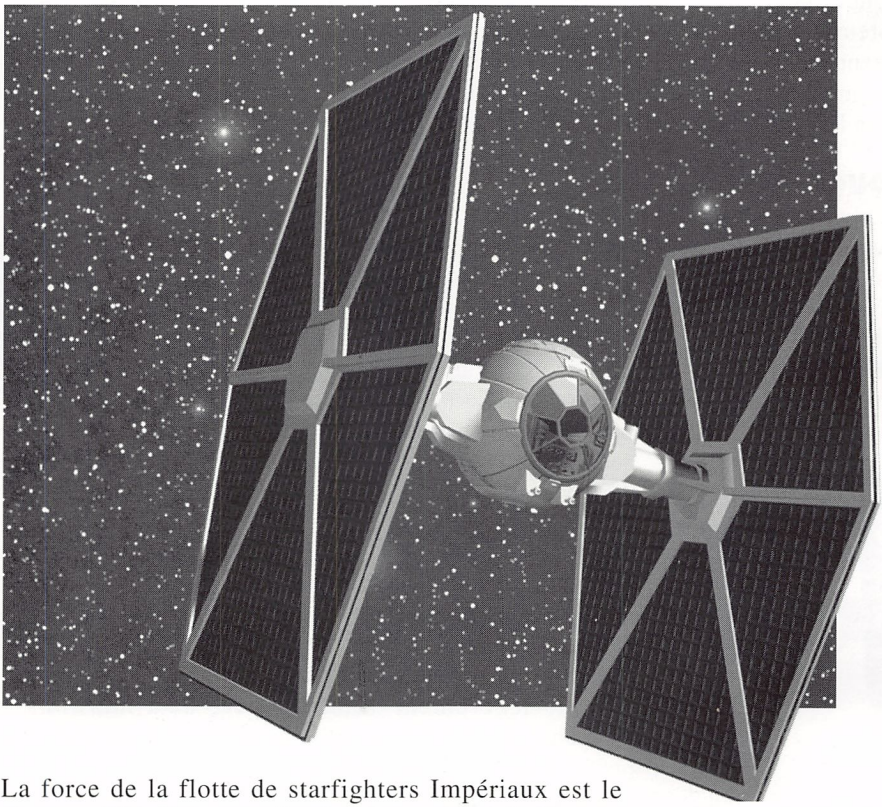


Modèles de chasseurs TIE

Il existe plusieurs modèles de chasseurs TIE en service. Certains ne sont que des variantes des modèles les plus courants, le starfighter TIE. D'autres ont été redessinés et reconstruits pour une utilisation spécifique. Par exemple, le TIE/rc est légèrement armé et sert aux missions de reconnaissance. Le TIE/fc est utilisé comme centre de repérage et de contrôle de tir lors des missions de bombardement de longue portée. Le TIE/gt est un starfighter classique modifié pour transporter des missiles et des bombes, mais il est remplacé progressivement par le nouveau bombardier TIE, muni d'une seconde coque pour l'armement. Pendant des années, l'intercepteur TIE a été sans aucun conteste le chasseur le plus rapide de la galaxie, même si le A-Wing des Rebelles est un challenger en puissance. Nos ingénieurs ont maintenant développé le TIE avancé, en se basant sur des améliorations proposées par le Seigneur Dark Vador. Le TIE avancé est un chasseur supérieur équipé de boucliers et d'un double moteur à ions à long rayon d'action. Nous avons également développé le Torpilleur d'Assaut, qui est très différent d'un chasseur TIE, mais qui dispose d'un armement très puissant et d'une coque renforcée pour pénétrer les défenses ennemies. Des rumeurs prétendent également que des chasseurs stellaires encore plus puissants sont en cours de développement. D'autres informations à ce sujet seront incluse dans la prochaine mise à jour.



TIE Starfighter

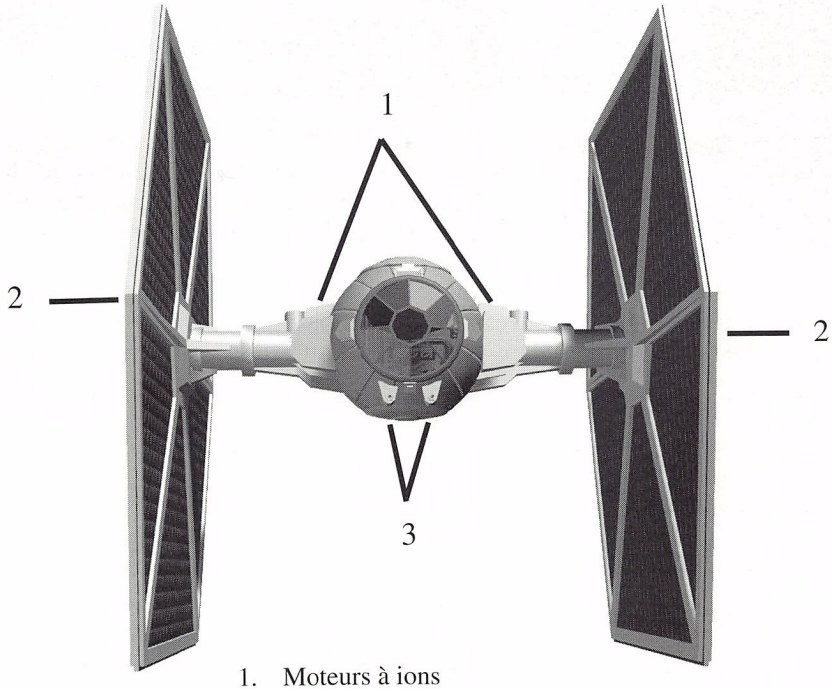


La force de la flotte de starfighters Impériaux est le chasseur TIE. Cet appareil polyvalent permet d'effectuer toutes sortes de missions: escorte, reconnaissance, patrouille, surveillance planétaire, et combat. Les pilotes de TIE bénéficient de l'avantage de la vitesse et de la maniabilité par rapport à tous les autres chasseurs de la galaxie. Mais de récents progrès des Rebelles leur ont permis de construire des appareils qui approchent ou dépassent la vitesse du TIE.

Le starfighter TIE se comporte bien face aux X-Wings rebelles, et il est supérieur au Y-Wing. Mais les starfighters rebelles sont mieux armés et sont équipés de boucliers déflecteurs, ce qui les rend très dangereux dans les duels spatiaux. Heureusement, nos chasseurs TIE sont largement plus nombreux, et les meilleurs pilotes rebelles finissent toujours par s'enfuir dans l'hyperespace.

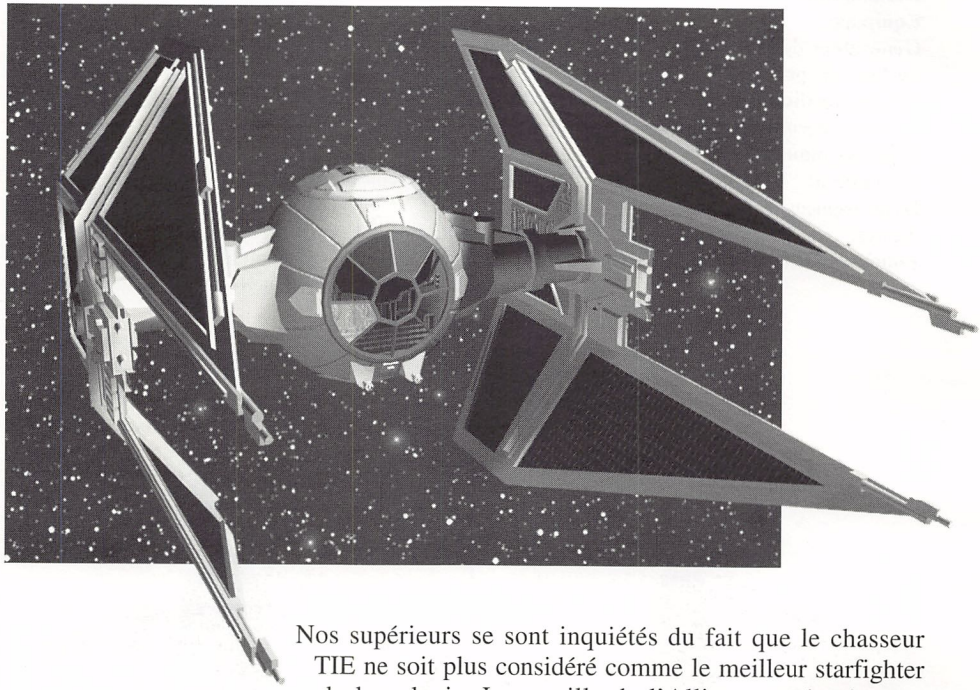
Caractéristiques techniques Impériales

Nom - Modèle N°:	Chasseur stellaire TIE
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet Systems
Désignation:	Chasseur de combat
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Réacteur à ionisation solaire SFS i-a2b
Système de propulsion:	2 réacteurs à ionisation SFS P-s4 (150 KTU)
Vitesse maximum:	100 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle SFS F-s3.2
Degré de maniabilité:	100 DPF
Navigation:	Ordinateur Navcon SFS N-s6
Hyperespace:	-
Armes:	2 canons laser SFS L-s1 (indépendants ou couplés)
Boucliers - Blindage:	Aucun bouclier. Coque en titanium et panneaux solaires blindés en acier de Quadanium (15 RU)



1. Moteurs à ions
2. Panneaux solaires
3. Canons laser

Intercepteur TIE

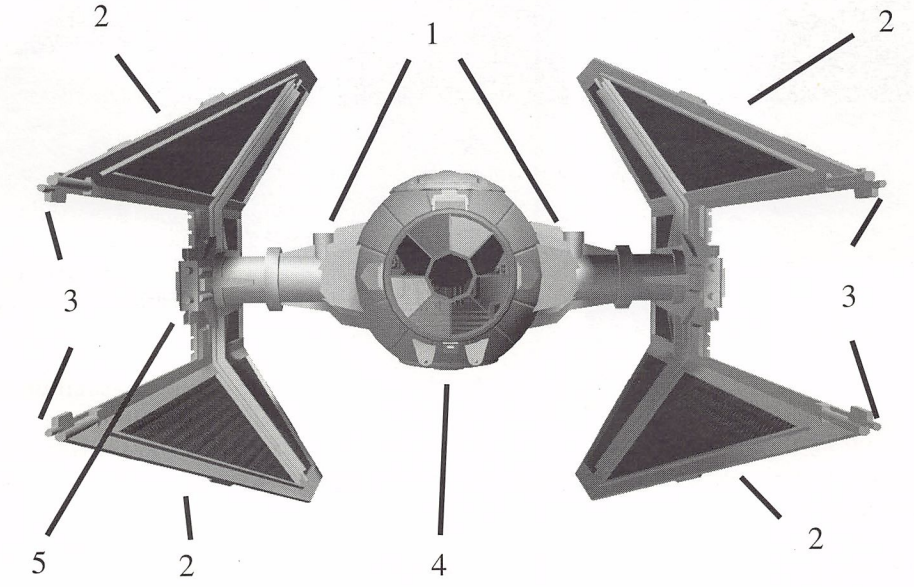


Nos supérieurs se sont inquiétés du fait que le chasseur TIE ne soit plus considéré comme le meilleur starfighter de la galaxie. La racaille de l'Alliance a réussi, avec l'aide des traîtres d'Incom et d'autres sympathisants, à construire une série de starfighters dangereux et versatiles, dont le fameux X-Wing. C'est pourquoi les chefs de l'Empire ont conçu un nouveau starfighter, basé sur le chasseur TIE, mais plus rapide, plus puissant, et encore plus maniable. Ce nouvel appareil a été baptisé "Intercepteur" TIE.

L'intercepteur TIE est basé sur le chasseur TIE aux ailes courbées, dessiné par le Seigneur Dark Vador. Ses moteurs à ionisation ont été améliorés, et la surface des panneaux solaires est plus grande. Pour l'instant, l'intercepteur TIE est le vaisseau le plus rapide de la galaxie. Certains pilotes prétendent que le A-Wing rebelle est plus rapide, mais aucune preuve ne nous permet de vérifier ces affirmations.

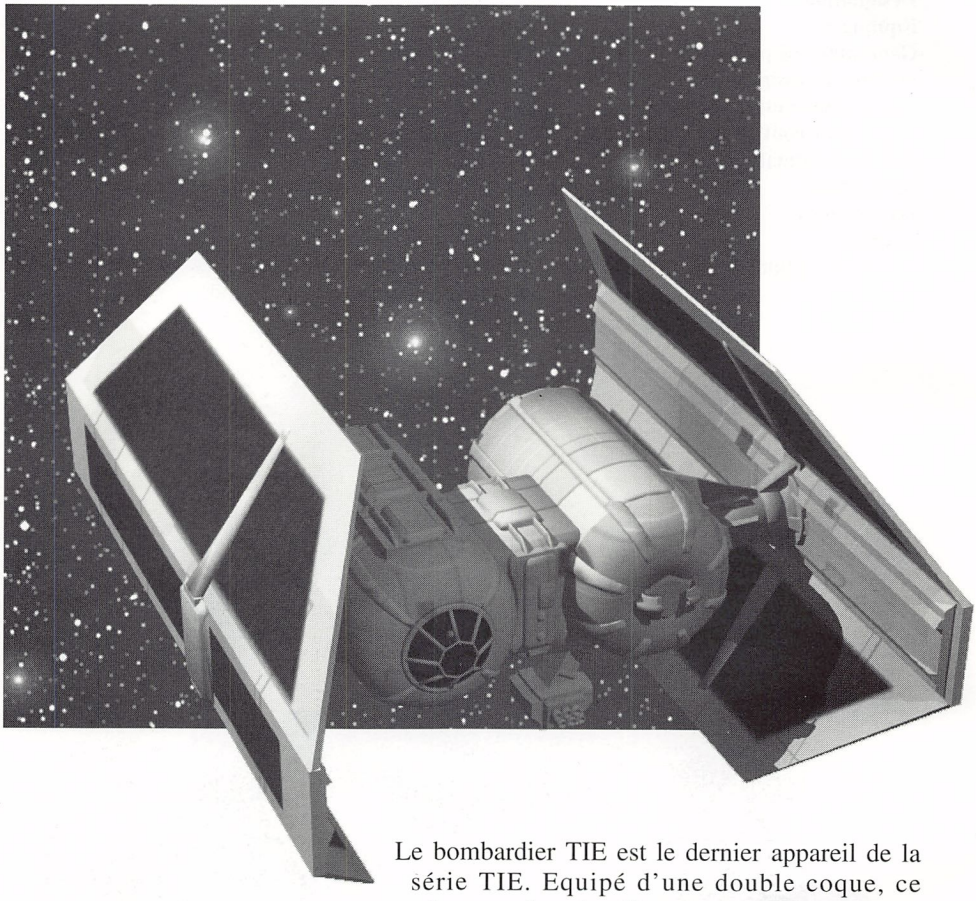
Les problèmes de visibilité posés par les grands panneaux solaires ont été résolus en donnant aux ailes une forme particulière, et la puissance de feu a été renforcée avec l'addition de 4 canons lasers montés à la pointe des ailes. Les canons installés sur le fuselage ont été supprimés. Pour améliorer la précision des tirs, le logiciel de repérage des cibles pour le système de guidage des armes a été également optimisé.

Nom - Modèle N°:	Intercepteur TIE
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet Systems
Désignation:	Chasseur de combat
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Réacteur à ionisation solaire SFS I-s3a
Système de propulsion:	2 réacteurs à ionisation SFS P-s5.6 (175 KTU)
Vitesse maximum:	110 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle SFS F-s4
Degré de maniabilité:	125 DPF
Navigation:	Ordinateur Navcon SFS N-s6
Hyperespace:	-
Armes:	4 canons laser SFS L-s9.3 (indépendants ou couplés)
Boucliers - Blindage:	Aucun bouclier. Coque en titanium et panneaux solaires blindés en acier de Quadanium (20 RU)



1. Moteurs à ions
2. Panneaux solaires
3. Canons laser
4. Ordinateur de tir
5. Système de senseurs

Bombardier TIE

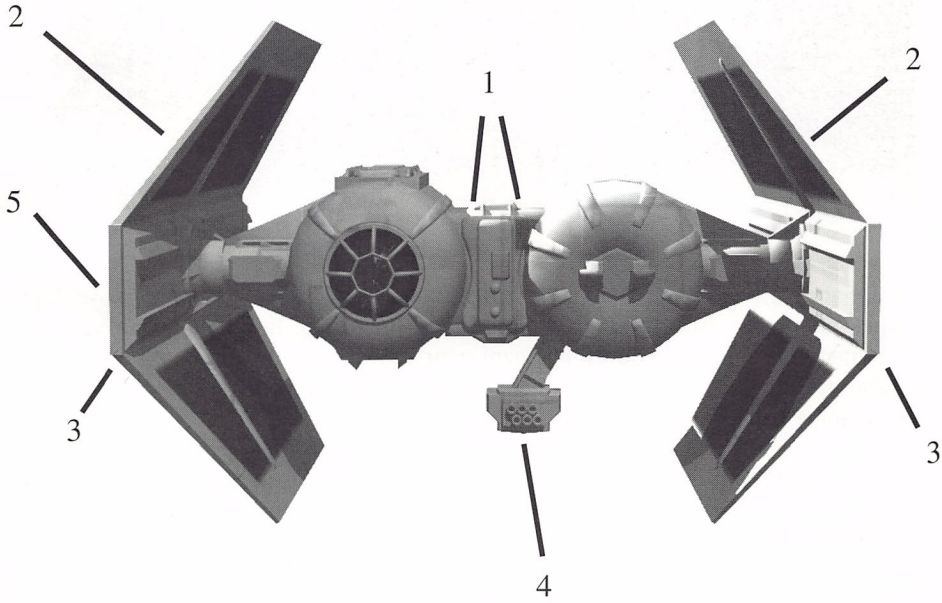


Le bombardier TIE est le dernier appareil de la série TIE. Equipé d'une double coque, ce chasseur/bombardier peut transporter une charge mortelle de torpilles à protons, de missiles guidés, de mines orbitales, ou de détonateurs thermiques.

Le bombardier TIE excelle dans les opérations de bombardement "chirurgical", pour atteindre des cibles précises, sur les planètes ou sur les vaisseaux ennemis. Contrairement aux bombardements de grande envergure qui ne laissent que des ruines, le bombardier TIE peut détruire des cibles militaires sans toucher les zones commerciales. Grâce à sa petite taille et sa vitesse élevée, il peut souvent traverser des systèmes de défense conçus pour surveiller l'approche de vaisseaux plus gros.

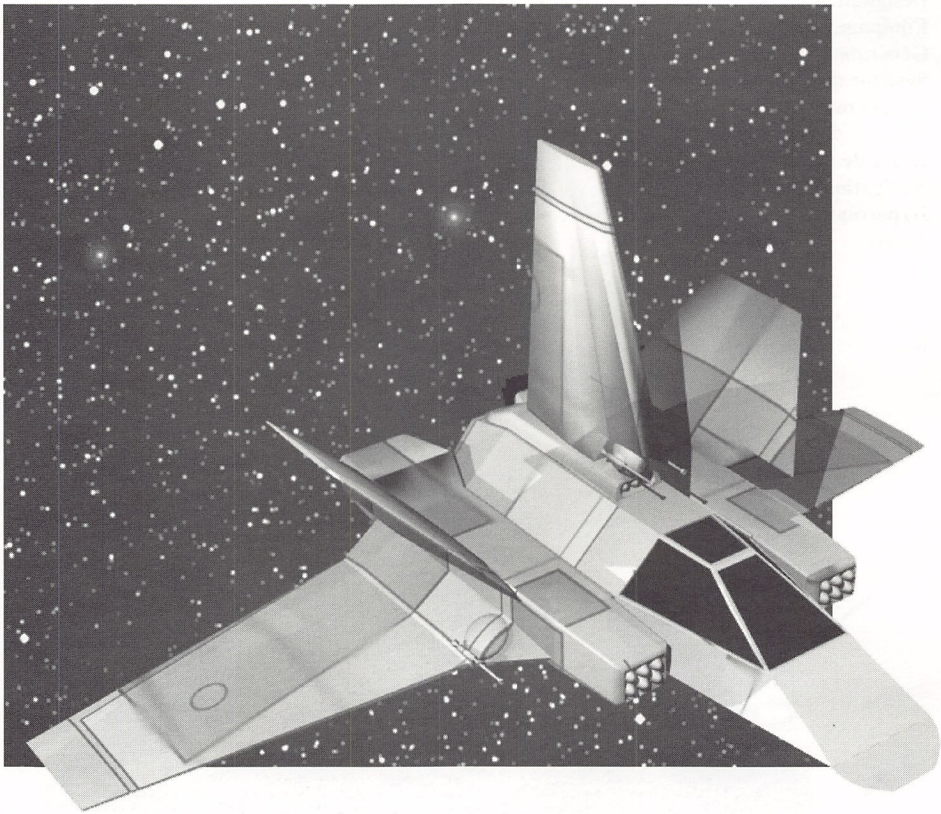
Caractéristiques techniques Impériales

Nom - Modèle N°:	Bombardier TIE
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet Systems
Désignation:	Bombardier spatial
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Réacteur à ionisation solaire SFS I-a2b
Système de propulsion:	2 réacteurs à ionisation SFS P-s4 (125 KTU)
Vitesse maximum:	80 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle SFS F-s3.2
Degré de maniabilité:	75 DPF
Navigation:	Ordinateur Navcon SFS N-s4
Hyperespace:	-
Armes:	2 canons laser SFS L-s1 (indépendants ou couplés), 2 lance-missiles SFS M-s3 (4 missiles chacun), 2 lance-torpilles à protons SFS T-s5 (2 torpilles chacun)
Boucliers - Blindage:	Aucun bouclier. Coque en titanium et panneaux solaires blindés en acier de Quadanium (50 RU)



1. Moteurs à ions
2. Panneaux solaires
3. Canons laser
4. Ordinateur de tir
5. Système de senseurs

Torpilleur d'assaut

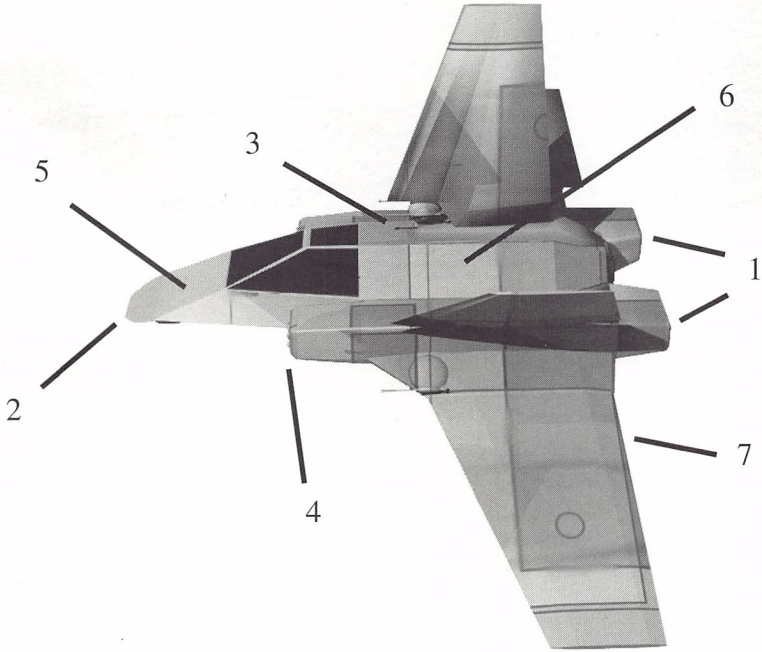


L'appareil le plus récent de la Flotte Impériale est le Cygnus Xg-1 de Classe Alpha. Après avoir construit la magnifique navette Impériale, la compagnie Cygnus eut l'honneur du contrat de développement pour un véhicule d'assaut, et le Xg-1 en est l'aboutissement. A cause de son dessin très particulier et ses cinq ailes, il est surnommé "Star Wing".

A l'aise aussi bien dans l'espace que dans l'atmosphère, les ailes peuvent être ajustées aux conditions de vol, grâce en partie à un nouvel ordinateur révolutionnaire fourni par Miradyne.

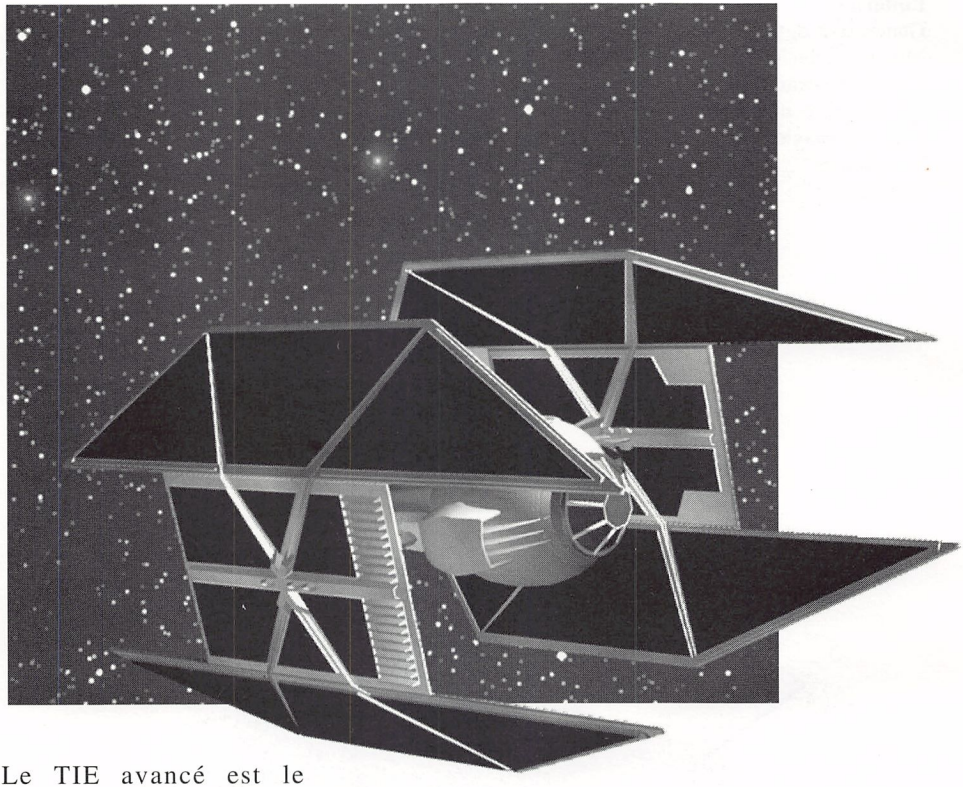
Le Star Wing a été conçu pour des missions d'attaque sur les convois et la flotte ennemie. Sa puissance de feu et ses boucliers puissants en font également un bon vaisseau d'escorte. Utilisé en conjonction avec le transporteur Stormtrooper pour les abordages de vaisseaux, il n'a pas d'équivalent.

Nom - Modèle N°:	Alpha Class Xg-1 Star Wing
Concepteur - Constructeur:	Cygnus Spaceworks
Désignation:	Chasseur d'assaut - Torpilleur
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Cellules Iotek 9j et réacteur à ionisation
Moteurs principaux:	Moteurs ioniques Cygnus 4K7 Dual Line (300 KTU)
Vitesse maximum:	90 MGLT
Système de contrôle de vol:	Système Miradyne RCS-6
Degré de maniabilité:	90 DPF
Navigation:	Ordinateur Navcon SFS N-s8.6
Armement:	2 canons laser Taim & Bak KX5 (indépendants ou couplés), 4 canons à ions Borstel NK-3 (indépendants ou couplés), 2 lance-missiles (8 missiles chacun)
Boucliers - Blindage:	Boucliers Novaldex avant et arrière (100 SBD). Coque en titanium blindé et acier de Quadanium (50 RU)



1. Moteurs à ions
2. Canons laser
3. Canons à ions
4. Lance-missiles
5. Ordinateur de tir
6. Système de senseurs
7. Réacteurs de contrôle

TIE Avancé

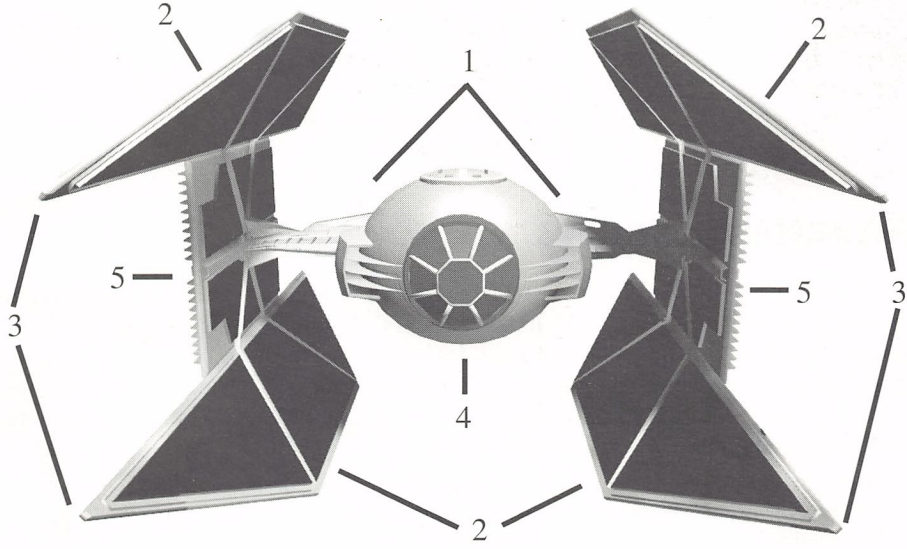


Le TIE avancé est le chasseur le plus dangereux que nous ayons développé jusqu'à maintenant, et il est basé sur une conception du Seigneur Dark Vador. Equipé de boucliers à rechargement rapide et de nouveaux moteurs à ions améliorés, il est plus rapide que le X-Wing des Rebelles et ses boucliers protègent le pilote. De plus, les modèles de série du TIE avancé sont équipés d'un moteur hyperespace, une grande première pour un chasseur TIE.

La supériorité de ce nouveau chasseur TIE est telle que les pilotes l'ont déjà surnommé "TIE vengeur", car tout le monde sait que le TIE avancé peut donner à l'Empire l'occasion de se venger de la traîtrise des Rebelles sur Yavin.

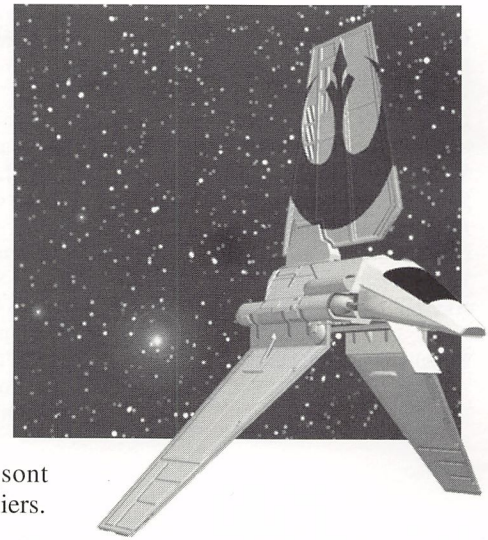
La production des unités de TIE avancés a été accélérée après ses excellentes performances lors des tests et de missions sélectionnées.

Nom - Modèle N°:	TIE avancé
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet Systems
Désignation:	Chasseur - Intercepteur
Equipage:	1 pilote
Générateur de puissance:	Réacteur à ionisation solaire SFS I-s3a
Système de propulsion:	2 réacteurs à ionisation SFS P-sx7.4 (230 KTU)
Vitesse maximum:	145 MGLT
Système de contrôle en vol:	Système de contrôle SFS F-s5x
Degré de maniabilité:	150 DPF
Navigation:	Ordinateur Navcon SFS N-s6
Hyperespace:	Unité SFS ND9
Armes:	4 canons laser SFS L-s9.3 (indépendants ou couplés) 2 lance-missiles SFS M-g-2
Boucliers - Blindage:	Bouclier avant et arrière Novaldex (100 SBD). Coque en titanium et panneaux solaires blindés en acier de Quadanium (20 RU)



1. Moteurs à ions
2. Panneaux solaires
3. Canons laser
4. Ordinateur de tir
5. Système de senseurs

Navette Tydérienne



La Navette Tydérienne (également surnommée "Navette Impériale) a été conçue pour le transport des hauts personnages d'une base à l'autre. Elle peut être utilisée dans l'espace et en vol atmosphérique, et peut transporter jusqu'à 14 passagers, mais elle n'en transporte souvent qu'un ou deux dans des conditions luxueuses.

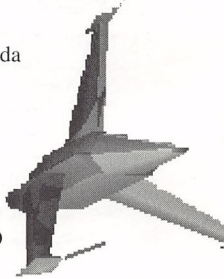
La Navette Tydérienne peut effectuer des sauts en hyperespace, et elle est équipée de puissants boucliers. Certains modèles sont très bien armés, d'autres sont presque dépourvus d'armement et de boucliers.

Nom - Modèle N°:	"Navette Impériale" T-4a de Classe Lambda
Concepteur - Constructeur:	Cygnus Spaceworks
Désignation:	Navette armée gouvernementale
Longueur:	20 mètres
Equipage:	4
Passagers:	1 à 14
Armes:	10 canons laser Taim & Bak KX5 (8 à l'avant et 2 à l'arrière)

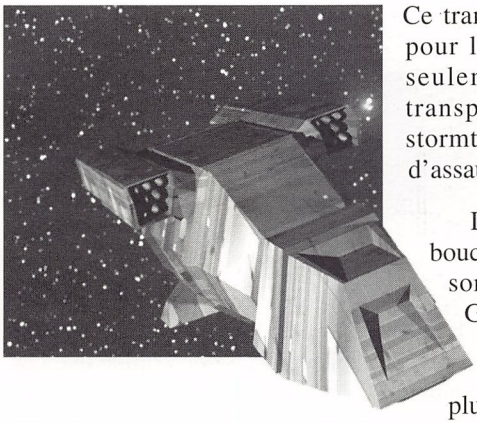
Navette d'Escorte

La "Navette d'Escorte" JV-7 de Classe Delta a été conçue pour transporter le personnel le plus important (officiers supérieurs, diplomates, etc...) dans les zones dangereuses. La Navette d'Escorte peut également être utilisée comme vaisseau de soutien pour des missions auxquelles participent également des Navettes Tydériennes. L'arme la plus puissante de cette navette est la tourelle turbolaser montée à l'arrière, qui a surpris de nombreux vaisseaux ennemis.

Nom - Modèle N°:	"Navette d'Escorte" JV-7 de Classe Lambda
Concepteur - Constructeur:	Cygnus Spaceworks
Désignation:	Navette d'escorte armée
Longueur:	25 mètres
Equipage:	6
Passagers:	10
Armes:	3 canons laser Taim & Bak KX5 1 double canon turbolaser Taim & Bak H9



Transporteur de Stormtrooper



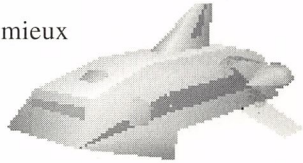
Ce transporteur est un véhicule d'assaut, conçu pour l'abordage de vaisseaux ennemis. Avec seulement 5 membres d'équipage, il peut transporter jusqu'à 30 stormtroopers, ou 10 stormtroopers d'élite de l'Empire, des troupes d'assaut très bien entraînées.

Les transporteurs sont équipés de puissants boucliers, notamment à l'avant de l'appareil. Ils sont également équipés de diverses armes. Grâce à un mécanisme universel, il peuvent se fixer à pratiquement tous les vaisseaux, ou percer un trou dans la coque de la plupart des vaisseaux ennemis.

Nom - Modèle N°:	Delta Class Dx-9
Concepteur - Constructeur:	Telgorn Corporation
Désignation:	Chasseur d'Assaut - Torpilleur
Longueur:	25 mètres
Equipage:	5
Armement:	8 canons laser Taim & Bak KT4, 4 canons à ions AirMek SW-2, 2 lance-torpilles à protons Krupx MG7 (5 torpilles chacun)
Boucliers - Blindage:	Boucliers Novaldex avant et arrière (125 SBD). Coque en titanium blindé et acier de Quadanium (80 RU)

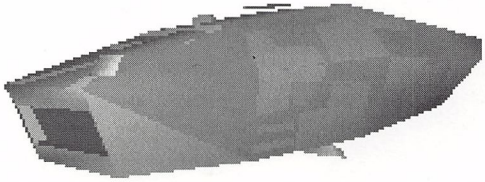
Transporteur d'Assaut

Les Transporteurs d'Assaut sont des versions plus grosses et mieux armées que les Transporteurs de Stormtroopers. Ils sont utilisés pour la capture, l'assaut ou la destruction de vaisseaux ennemis. Avec leur coque et leurs boucliers renforcés, et l'addition de trois batteries de turbolasers, les Transporteurs d'Assaut sont une arme formidable pour assurer la paix et la sécurité dans la galaxie

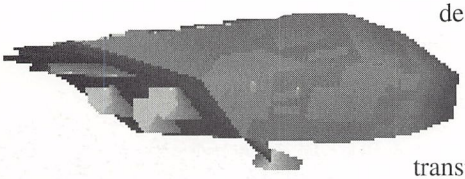


Nom - Modèle N°:	Transporteur d'Assaut ATR
Concepteur - Constructeur:	Chantiers spatiaux KonGar
Désignation:	Chasseur lourd d'Assaut
Longueur:	75 mètres
Equipage:	15
Armement:	4 turbolasers Taim & Bak H6 2 canons à ions AirMek SW-3 2 lance-torpilles à protons Krupx MG7 (4 torpilles chacun)

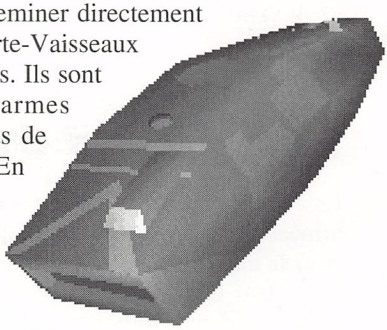
Porte-vaisseaux d'escorte



L'impossibilité pour les chasseurs TIE de voyager en hyperespace a souvent posé des problèmes à l'Empire, notamment lors de la bataille de Ton-Falk, où il perdit deux Frégates Impériales et un Dreadnaught. Le Haut Commandement a déterminé que ces vaisseaux auraient pu être sauvés avec le soutien d'un nombre suffisant de chasseurs TIE, et a demandé aux chantiers spatiaux Kuat Drive de développer et de construire un porte-chasseurs TIE. Le Porte-Vaisseaux d'Escorte KDY est le résultat de ces recherches.

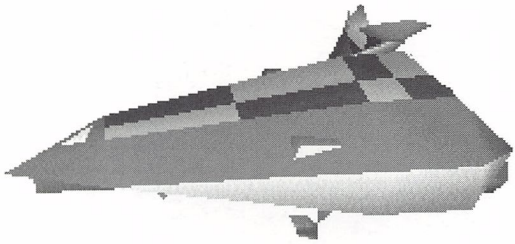


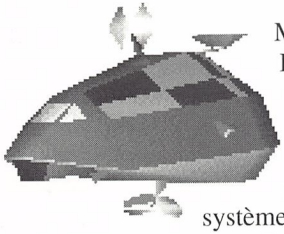
Chaque Porte-Vaisseaux d'Escorte transporte une aile complète de chasseurs TIE, et au moins un escadron d'intercepteurs TIE. La capacité supplémentaire est souvent utilisée pour acheminer directement des transporteurs en plus des chasseurs TIE. Les Porte-Vaisseaux d'Escorte ne participent généralement pas aux combats. Ils sont armés, mais ne sont pas considérés comme des armes offensives, et leur rôle consiste à assurer les renforts de chasseurs dans les batailles en restant à distance. En dehors des hangars réservés aux chasseurs TIE, chaque Porte-Vaisseaux d'Escorte abrite également un dock de réparations limitées.



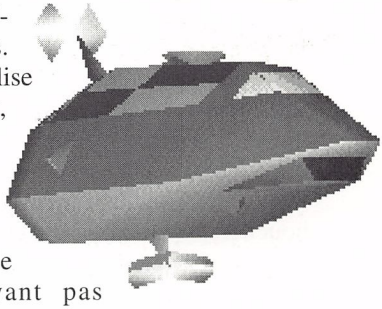
Nom/Modèle N°:	Porte-Vaisseaux d'Escorte KDY
Concepteur - Constructeur:	Chantiers spatiaux Kuat Drive
Désignation:	Chasseur lourd/Navette de Transport
Longueur:	500 mètres
Equipage:	3505
Armement:	10 doubles canons laser Taim & Bak H8 1 lance-missiles Krupx VL-6

Vaisseau de Patrouille IPV-1



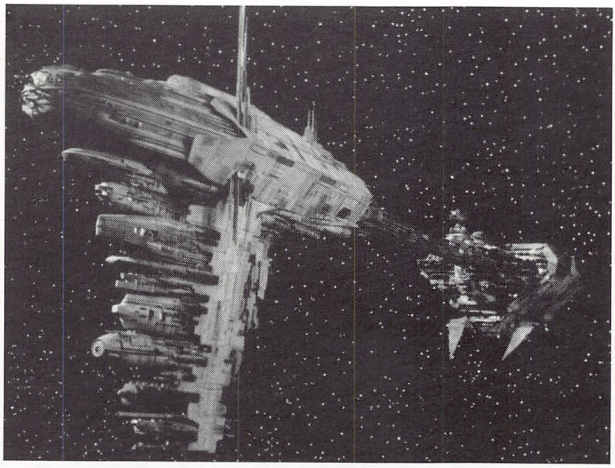


Même si notre flotte est d'une puissance incomparable, nos Destroyers Stellaires ne peuvent pas être partout à la fois. La contrebande et d'autres activités illégales continuent à menacer l'ordre et la stabilité de l'Empire. Notre première ligne de défense est constituée de vaisseaux de patrouille opérant dans les systèmes, notamment le modèle IPV-1 fabriqué par Sienar Fleet Systems. Le IPV-1, comme les autres vaisseaux de patrouille, utilise sa vitesse et sa maniabilité, ainsi qu'un arsenal suffisant, pour appréhender, et si nécessaire désactiver ou détruire les vaisseaux des criminels. Les vaisseaux de patrouille sont également notre première ligne de défense contre les incursions ennemies dans les territoires de l'Empire. Ne pouvant pas voyager en hyperespace, les vaisseaux de patrouille croisent la plupart du temps le long de routes spécifiques qui traversent leur secteur, surveillant le passage des vaisseaux des pirates et des contrebandiers. Une "constante vigilance" est la consigne la plus importante des équipages de vaisseaux de patrouille.



Nom/Modèle N°:	Vaisseau de Patrouille IPV-1
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet Systems
Désignation:	Patrouilleur/Vaisseau des douanes
Longueur:	120 mètres
Equipage:	12
Armement:	4 turbolasers Taim & Bak XV7 (assistés par ordinateur) 1 lance-missiles Krupx VL-4a

Frégate d'escorte Nébulon B



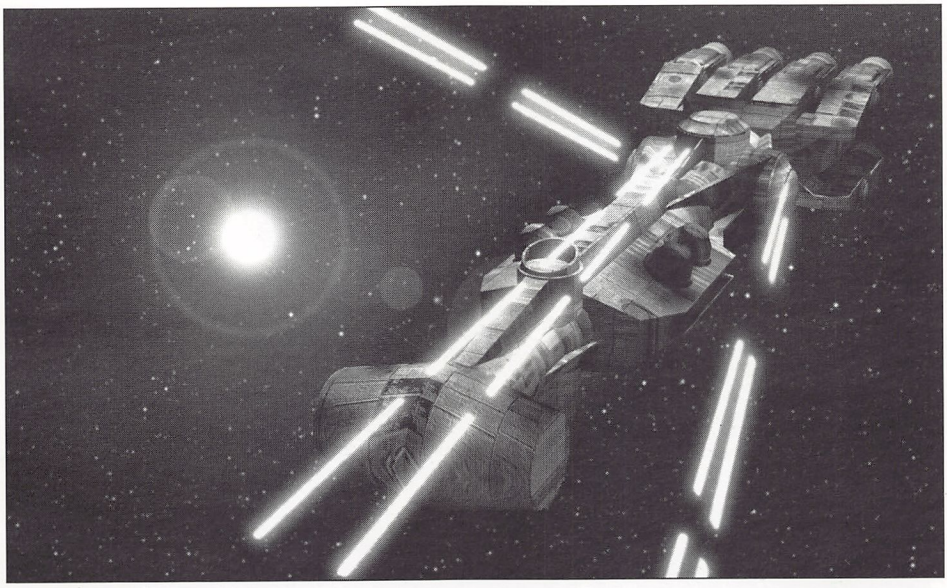
La frégate Nébulon B est encore employée par l'Empire comme vaisseau d'escorte des convois, mais les rapports que nous recevons indiquent que ces chiens de Rebelles utilisent eux aussi cette frégate. Nous ne savons pas exactement où ces misérables obtiennent des vaisseaux aussi puissants, mais les rapports sont trop nombreux pour en douter.

Nous avons donc inclus la frégate Nébulon B dans les vaisseaux rebelles, même si techniquement ce type d'appareil appartient à l'Empire. L'apparition des frégates dans la flotte ennemie est une menace assez sérieuse. C'est un vaisseau puissant. Il n'est pas aussi imposant qu'un Destroyer Stellaire, mais c'est un vaisseau amiral aux possibilités extraordinaires. Les frégates utilisées par l'Empire transportent deux escadrons de chasseurs TIE (24 en tout). Avec ses puissants turbolasers, son armement et ses boucliers, c'est un formidable vaisseau d'escorte qui a fait réfléchir l'ennemi plus d'une fois avant d'attaquer nos convois.

Mais aux mains de l'ennemi, c'est un vaisseau redoutable, car seuls les grands vaisseaux comme les Destroyers Stellaires ou les anciens destroyers de classe Victory peuvent résister à sa puissance de feu. Avec un ou deux escadrons de X-Wings à son bord, les frégates peuvent devenir d'excellentes plates-formes pour les missions rebelles les plus dangereuses. Nous conseillons de rechercher et de détruire toutes les frégates Nébulon B ennemies, et de renforcer les mesures de sécurité pour éviter que de nouvelles frégates ne tombent aux mains des Rebelles.

Nom - Modèle N°:	EF76-B
Concepteur - Constructeur:	KDY
Désignation:	Vaisseau d'escorte
Longueur:	300 mètres
Equipage:	920 (77 officiers et 843 soldats)
Armes:	12 turbolasers Taim & Bak XI 7 (assistés par ordinateur), 12 canons laser Borstel RH8, et 2 projecteurs de rayons tracteurs Phylon-Q7
Escadrons de starfighters:	1 X-Wing ou A-Wing plus 1 Y-Wing.

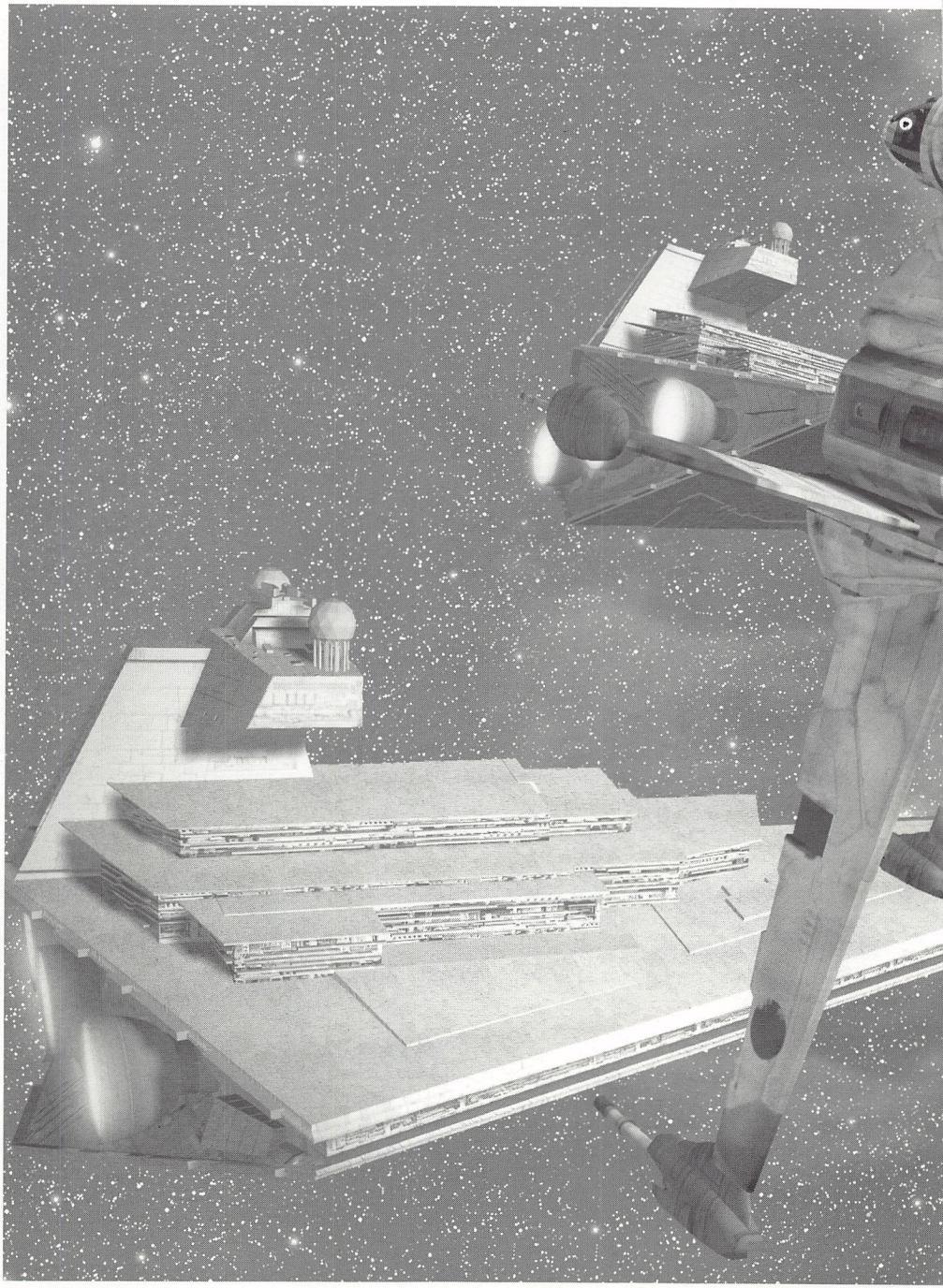
Corvette Coréllienne (Forceur de Blocus)



La Corellian Engineering Corporation construit des vaisseaux de tous types, et destinés à de multiples usages. Alors que la plupart des chantiers spatiaux se sont spécialisés dans un type de vaisseau, les Corélliens construisent encore des modèles très variés. La corvette Coréllienne est un très bon exemple de cette polyvalence. Ce vaisseau de moyenne portée peut servir de transport de troupes, d'escorte légère, de cargo ou de transport commercial de passagers. Il ne peut pas rivaliser avec les appareils plus spécialisés, mais on en trouve dans toute la galaxie.

De nombreuses corvettes corélliennes assez anciennes appartiennent aujourd'hui à des contrebandiers et autres criminels, et rares sont ceux qui ont rejoint les Rebelles. Les corélliens aimant les vaisseaux rapides et capables de passer en hyperespace, ces corvettes peuvent poser des problèmes à nos droïdes de surveillance et à nos patrouilles.

Nom - Modèle N°:	CR90 "Forceur de blocus"
Concepteur - Constructeur:	Corellian Engineering Corporation
Désignation:	Vaisseau de combat et de transport
Longueur:	150 mètres
Equipage:	46 (8 officiers et 38 soldats)
Armes:	6 doubles turbolasers Taim & Bak H9



Destroyers Stellaires

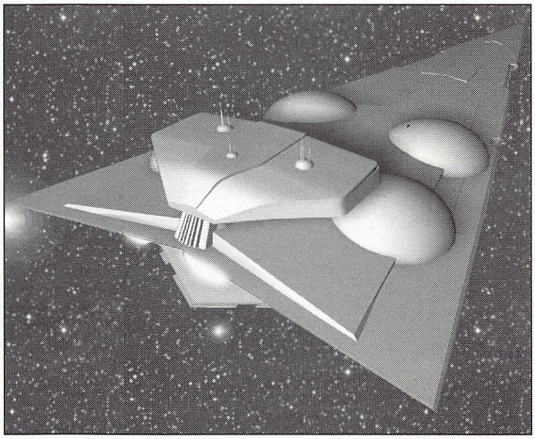
Lorsque nous repensons aux arguments budgétaires avancés au sujet de ce vaisseau, nous en sourions. Nous nous souvenons des bureaucrates de l'ancien gouvernement, qui se battaient obstinément contre un tel projet. Leurs estimations de prix et leurs études préliminaires ont bien failli empêcher la construction du Destroyer Stellaire.

Si le Destroyer Stellaire de classe Victory était puissant et redoutable, le Destroyer Stellaire de classe Impériale est une réussite colossale. Capable de réduire une planète en cendres, il transporte un assortiment de Walkers et de troupes d'assaut, une division complète de Stormtroopers, et de nombreux escadrons de chasseurs TIE. Ses 60 turbolasers et autant de batteries de canons en font la plus formidable machine de guerre de la galaxie.

Les Destroyers Stellaires de classe Impériale coûtent très cher, mais sont indispensables pour maintenir l'ordre et garder le contrôle des planètes. Leur puissance d'assaut leur permet d'asservir la plupart des planètes sous-développées, et ce sans aucune assistance extérieure. Les planètes plus grosses, ou plus développées, nécessitent parfois l'intervention de plusieurs destroyers stellaires. Dans l'espace, aucun autre vaisseau ne peut se mesurer à cet immense appareil. Seule l'énorme monstruosité des Calamari, le MC80, peut éventuellement poser des problèmes à un Destroyer Stellaire, et deux MC80 pourraient peut-être en détruire un.

Nom - Modèle N°:	Imperial-1 Class
Concepteur - Constructeur:	KDY
Désignation:	Vaisseau amiral
Longueur:	1600 mètres
Equipage:	37.085 (4.520 officiers, 32.565 soldats)
Générateur de puissance:	Réacteur à ionisation solaire SFS I-a2b
Armement:	60 turbolasers lourds Taim & Bak XX-9 (assistés par ordinateur), 60 canons à ions Borstel NK-7 (assistés par ordinateur), 10 projecteurs de rayons tracteurs Phylon Q7
Escadrons de starfighters:	3 escadrons de chasseurs TIE 2 escadrons d'intercepteurs TIE 1 escadron de bombardiers TIE
Troupes d'assaut planétaire:	
Division complète de Stormtroopers	12 barges d'atterrissage 20 Walkers AT-AT 30 Walkers AT-ST
Autres appareils à bord:	8 navettes impériales de Classe Lambda 15 transporteurs 5 Torpilleurs d'assaut

Croiseur Interdictor



Nos vénérables ingénieurs ont encore trouvé un moyen de vaincre ces fous de l'Alliance Rebelle qui abusent des sauts en hyperespace avec leurs chasseurs. Avec l'invention du projecteur de puits de gravité, nous n'étions pas loin du développement d'une nouvelle arme pour lutter contre la vermine.

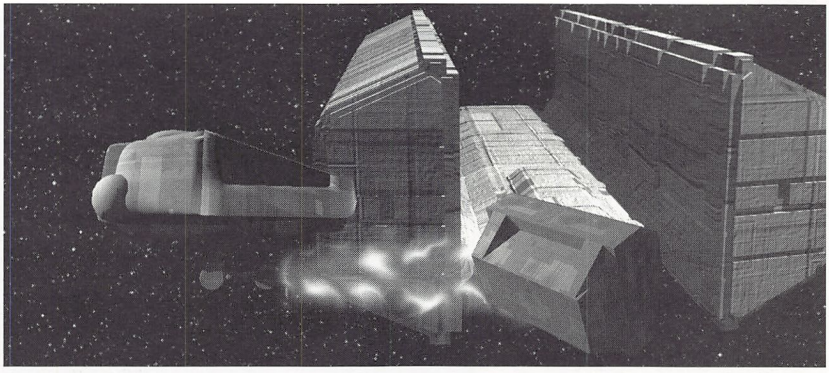
En utilisant cette nouvelle technologie, Sienar Fleet Systems a créé le croiseur Interdictor. Son rôle consiste principalement à créer un puits de gravité artificiel dans les zones de combat et les zones de haute sécurité. Ce puits de gravité a deux fonctions.

D'abord, il est identifié comme un gros objet en gravitation par n'importe quel système de saut en hyperespace, ce qui empêche les vaisseaux d'émerger à proximité du puits de gravité. Le Croiseur Interdictor est conçu pour naviguer près des zones de combat ou des secteurs de conflits potentiels. Il reste en dehors du champ de bataille et modifie le puits de gravité en fonction des besoins.

Ensuite, tous les vaisseaux qui sont déjà en hyperespace et qui traversent le puits de gravité en sortiront immédiatement. Le Croiseur Interdictor est donc très utile pour créer des zones d'embuscade dans les couloirs spatiaux connus, obligeant les vaisseaux rebelles à émerger de l'hyperespace devant les nôtres, qui n'ont plus qu'à les détruire.

Nom - Modèle N°:	Interdictor Im-418
Concepteur - Constructeur:	Sienar Fleet System
Désignation:	Croiseur Lourd/Immobilisateur
Longueur:	600 mètres
Equipage:	2807 (427 officiers, 2.380 soldats)
Armement:	20 canons laser Taim & Bak GX-7 (assistés par ordinateur), 4 projecteurs de puits de gravité SFS G7-x
Escadrons de starfighters:	1 escadron de chasseurs TIE (ou) 1 escadron d'intercepteurs TIE
Autres appareils à bord:	1 navette Impériale de Classe Lambda 3 Transporteurs de Stormtroopers

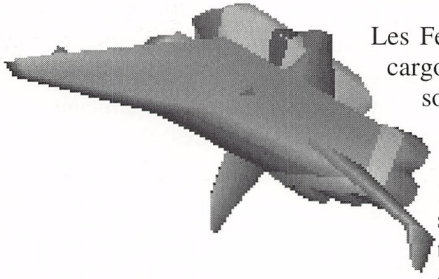
Cargos, Containers et Remorqueurs



Les cargos sont indispensables au commerce galactique. Ces énormes vaisseaux sont équipés de puissants moteurs (hyperespace et sub-luminique), mais sont très lents. De nombreux capitaines ont amélioré leur moteur pour gagner de la vitesse. Un cargo de cette taille et de cette capacité ne peut pas rivaliser avec les autres vaisseaux, notamment ceux de l'Empire.

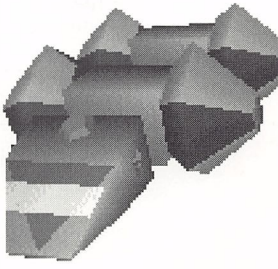
Les cargos sont des vaisseaux solides et fiables. Le confort n'y est pas extraordinaire et ils sont généralement dépourvus d'armement et de systèmes sophistiqués. Mais ils sont très utiles, et voyagent souvent en convoi, escortés par des vaisseaux militaires pour protéger leur cargaison.

Ferry de Transport

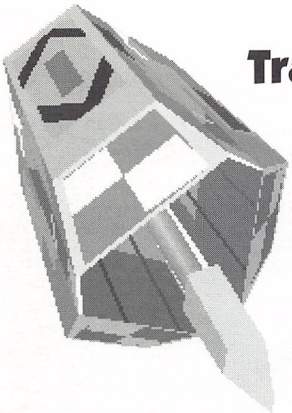


Les Ferries de Transport sont plus polyvalents que les cargos standards. Ils sont équipés de canons laser, et sont conçus pour transporter divers containers, et même d'autres vaisseaux. Les Ferries de Transport sont souvent utilisés par les pirates pour détourner les vaisseaux, mais l'Empire s'en sert également pour arrêter les vaisseaux qui transportent des marchandises illégales ou qui aident et soutiennent nos ennemis.

Convoyeur Modulaire



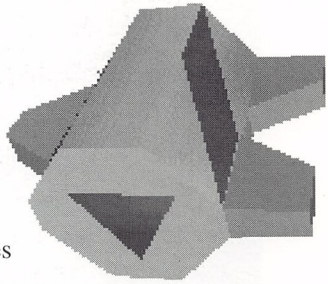
Le Convoyeur Modulaire est un cargo armé qui peut remorquer des modules spéciaux. S'il est équipé de canons laser, le Convoyeur Modulaire est un vaisseau relativement vulnérable.

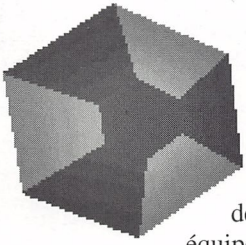


Transporteur de containers

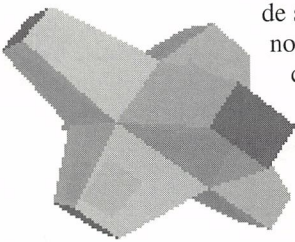
Le Transporteur de containers est probablement le plus gros vaisseau de transport. Il peut abriter jusqu'à trois containers spatiaux de la plus grande taille. Les Transporteurs de containers sont armés de canons laser pour leur protection.

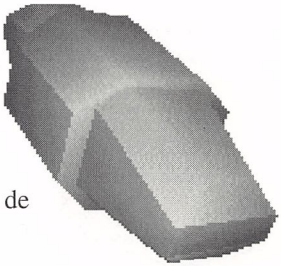
Container





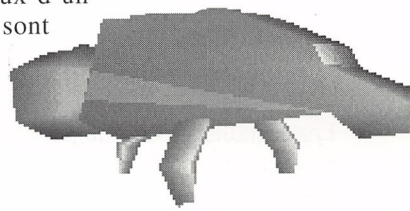
Les containers sont les modules de base du transport commercial. Ces énormes caissons sont chargés de marchandises et chargés sur des cargos, pour être ensuite acheminés vers d'autres systèmes. Ce sont de simples boîtes, solides et résistantes, et ils ne sont équipés ni de moteur, ni d'autres systèmes, hormis ceux destinés à des conditions spéciales de stockage. Il existe de nombreux modèles de containers de taille et de forme diverses, généralement conçus pour être chargés à bord de plusieurs types de cargos ou de transporteurs.



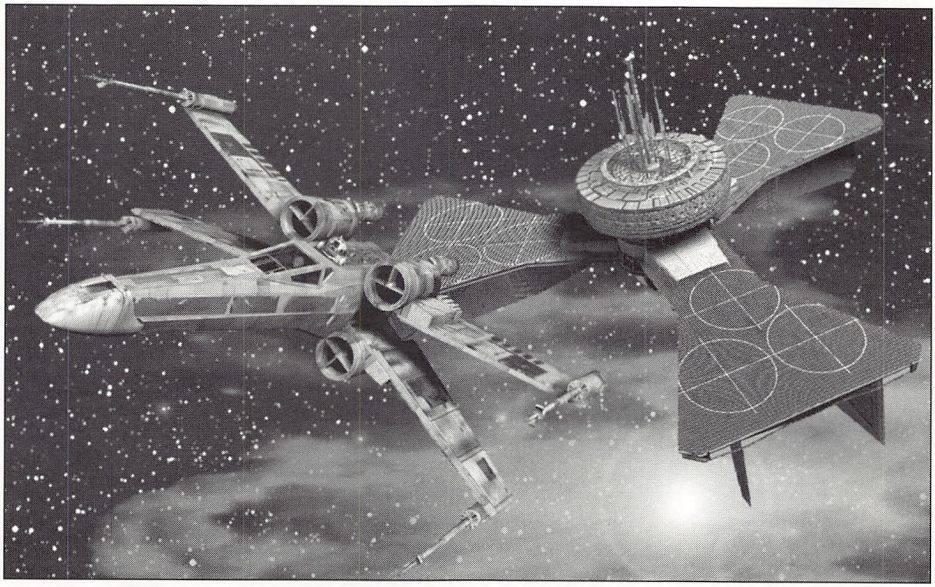


Remorqueurs spatiaux et Gros Porteurs

Les remorqueurs spatiaux sont de petits vaisseaux utilitaires dont la seule fonction est de déplacer des containers spatiaux d'un endroit à un autre. Ils sont de petite taille, et sont équipés de moteurs très puissants (mais très lents) et de rayons tracteurs. Les Gros Porteurs sont quelquefois utilisés à des fins militaires. Ils sont indispensables au déplacement du matériel dans l'Empire.



Installations Spatiales



Si nos ressources planétaires sont immenses, l'Empire a souvent besoin d'établir une base opérationnelle dans des secteurs de l'espace inhabités. Mais, même dans les systèmes habités, les opérations sont quelquefois plus faciles hors du puits de gravité de la planète. Tout comme l'Empire, les Rebelles ont également découvert l'utilité des stations spatiales spécialisées, et dont la destruction systématique fait partie de nos manoeuvres de routine.

Les installations spatiales, quelquefois appelées également "plates-formes spatiales", ont de multiples fonctions:

a) Poste des douanes
b) Postes militaires avancés
c) Armureries
d) Bases de chasseurs
e) Ateliers de réparations
f) Stockage de fret
g) Explorations scientifiques et opérations commerciales

Les installations militaires abritent généralement deux escadrons de chasseurs dans trois baies séparées. L'armement de ces installations est variable, mais l'équipement habituel comprend six batteries de canons laser et de trois à dix batteries de turbolasers.

Epilogue

Maarek vit l'amiral descendre de sa navette personnelle et marcher vers la sortie du hangar. Il avançait lentement, apparemment plongé dans une profonde réflexion. Au bout d'un moment, il s'arrêta et regarda autour de lui. Ses yeux parcoururent la pièce et s'arrêtèrent sur Maarek. Pendant un instant, il ne le reconnut pas, mais la mémoire lui revint rapidement.

"Stele!" cria-t-il.

"Sir?" répondit le jeune pilote en marchant vers l'Amiral Mordon, et en le saluant de la manière officielle: la main droite posée sur la poitrine.

L'amiral lui fit un signe pour qu'il arrête de le saluer, et lui sourit. "Alors, maintenant que vous avez goûté aux joies de la vie de pilote, ça vous plaît?"

"Oui, Sir! Je crois bien que oui!"

Mordon éclata de rire. "Vous êtes devenu un bon pilote, Stele. Mais êtes-vous encore capable de réfléchir? Je vais vous dire une bonne chose: cette galaxie ne fait pas de cadeau à ceux qui perdent leur présence d'esprit. Et je crois que les choses vont changer bientôt."

Maarek n'avait bien sûr aucune idée de ce dont parlait l'amiral.

"C'est-à-dire?" demanda-t-il?

"Ah, jeune Stele. Je sens la trahison et le mensonge. J'ai survécu longtemps dans ce métier parce que je sens ce genre de choses. Tout comme je sens la loyauté, le dévouement et l'espoir. Vous pouvez me croire. Il ne faut pas se fier aux apparences." L'amiral semblait d'humeur bavarde, mais Maarek avait l'impression qu'il parlait en pensant à autre chose. Mais il n'avait pas terminé. "Distinguez-vous dans les missions, et vous aussi, peut-être, vous pourrez deviner les événements. Faites bien attention à ce qui vous entoure, et peut-être que... peut-être que vous commanderez vous aussi un vaisseau amiral un jour."

"Oui, Sir," répondit Maarek. Mais que dois-je faire d'ici là?"

"C'est une bonne question, pilote. Survivre. Détruire l'ennemi. Obéir aux ordres. Remplir votre mission, gagner vos citations, ouvrir l'oeil et la fermer. Mais surtout, rester en vie. C'est essentiel." L'amiral trouva ses mots très drôles, et partit d'un énorme éclat de rire. "Stele, vous m'amusez. Venez me voir un de ces jours. Ma porte est toujours ouverte. Utilisez ce mot de passe avec la sentinelle. Dites-lui qu'il y a du brouillard au-dessus de Celadon City, et il vous laissera entrer. A bientôt, Stele."

L'amiral fit demi-tour. Maarek l'entendit rire sous cape en s'éloignant. Il retourna à ses occupations en essayant de ne pas penser à Mordon.

Pour la suite des aventures de Maarek Stele, et les stratégies gagnantes de TIE Fighter, ne ratez pas la sortie de "TIE Fighter: The Official Strategy Guide", édité par Prima Publishing.

Crédits

Scénario: Rusel DeMaria
Concepts: Rusel DeMaria, Lawrence Holland, Ed Kilham (avec des remerciements spéciaux à Lucasfilm, Ltd., George Lucas... West End Books et Ed Dille)

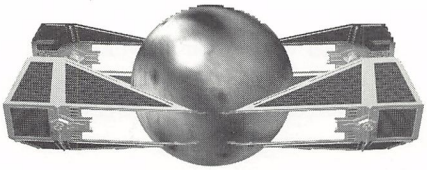
Graphismes originaux: Ocean Quigley
Modèles 3D: Martin Cameron & John Bell

Coordination du projet et Assistance spéciale:
Chez LucasArts: Barbara Gleason, Kalani Streicher, Mary Bihr
Chez Lucasfilm, Ltd.: Lucy Wilson, Sue Rostoni
Chez Peregrine Software: Lawrence Holland, Edward Kilham, Peter Lincroft, Martin Cameron, David Maxwell, Dave Wessman
Chez Prima Publishing: Becky Freeman, Roger Stewart, Neweleen Trebnik, Kim Bartusch

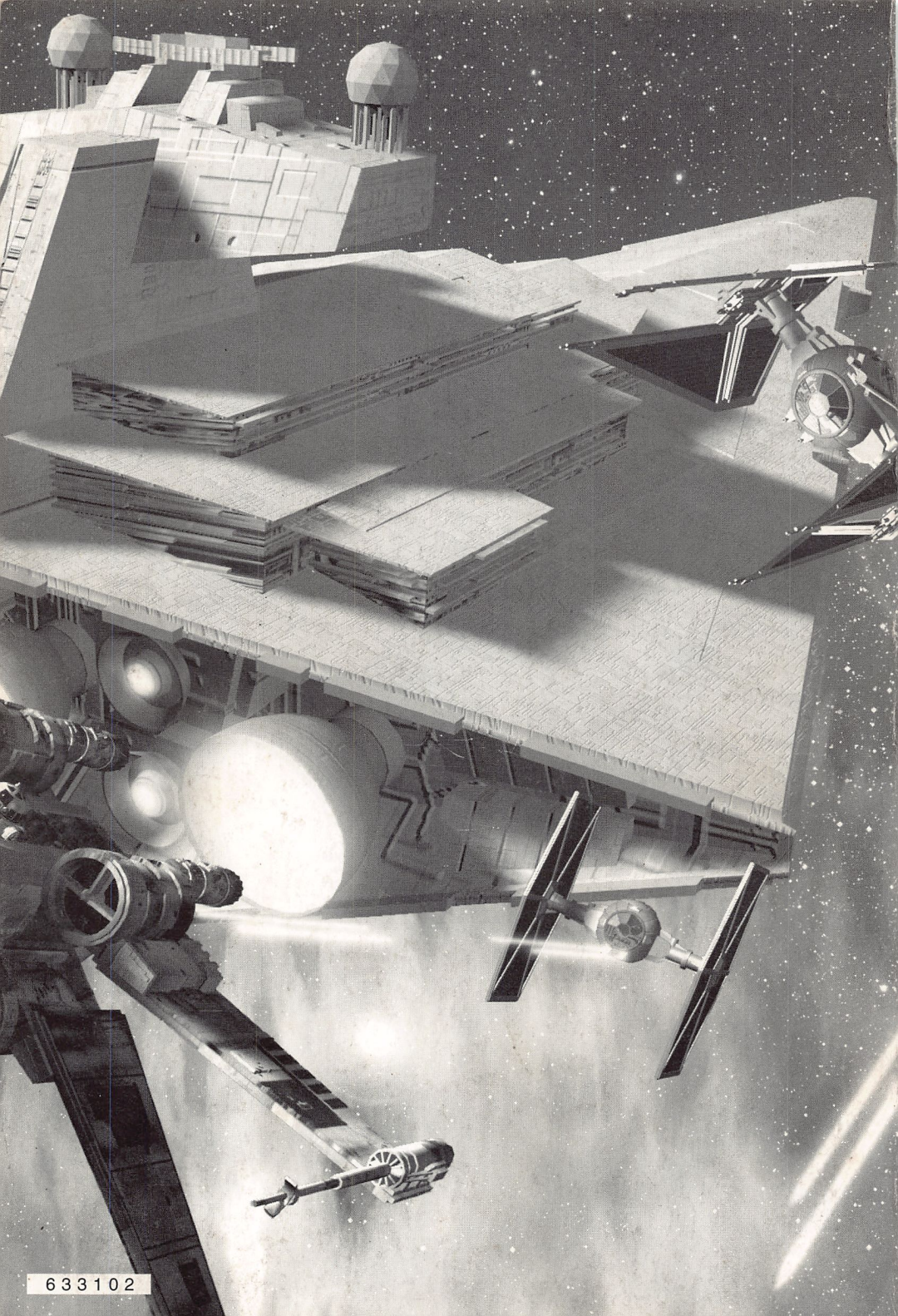
Conception de la couverture: Dunlavey Studios
Illustration de couverture: Ocean Quigley
Edition et vérification: Becky Freeman, Rick Barba & Alex Uttermann

Produit par le Studio DeMaria

Adaptation française: Art Of Words



(C) LucasArts Entertainment Company. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. TIE Fighter est une marque déposée de Lucasfilm, Ltd. Star Wars est une marque déposée de Lucasfilm, Ltd.



633102